

**PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PROGAM INDUSTRI
KREATIF ANAK MUDA RONGGOLawe (INKAGO) DI
DESA WOTSOGO KECAMATAN JATIROGO
KABUPATEN TUBAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam

Oleh:

Ahmad Ali As'adi

1501046003

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2020

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PROGRAM INDUSTRI KREATIF
ANAK MUDA RONGGOLawe (INKAGO) DI DESA WOTSOGO
KECAMATAN JATIROGO KABUPATEN TUBAN

Disusun Oleh :

Ahmad Ali As'adi

1501046003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2020 dan dinyatakan telah LULUS memenuhi syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

Ketua/Penguji I



Drs. H. M. Mudhofi, M. Ag.
NIP. 19690830 199803 1 001



Penguji III
Sulistio, S.Ag. M. Si.
NIP. 196201071999031005

Pembimbing I



Dr. Agus Riyadi, M. SI.
NIP. 198008162007101003

Sekretaris/Penguji II



Dr. Agus Riyadi, M. SI.
NIP. 198008162007101003



Penguji IV
Drs. H. Kasmuri, M. Ag.
NIP. 196608221994031003

Mengetahui

Pembimbing II



Suprihatiningsih, M. SI.
NIP. 196608221994031003

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Pada tanggal,

19 Maret 2020



Dr. Ilyas Supena, M. Ag.

NIP. 19720410 200112 1 003

PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim. Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Ali As'adi

NIM 1501046003

Jurusan : Pengembangan Masyarakat Islam

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan didalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 3 Maret 2020

Peneliti

Ahmad Ali As'adi
NIM. 1501046003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala berkah, nikmat dan kasih sayangNya kepada penulis. Tidak lupa, *shalawat* dan salam semoga tetap tercurah kepada Rasulullah SAW yang ditunggu syafaatnya kelak di hari akhir. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan syukur atas terselesaikannya skripsi yang berjudul: “*PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PROGAM INDUSTRI KREATIF ANAK MUDA RONGGOLawe (INKAGO) DI DESA WOTSOGO KECAMATAN JATIROGO KABUPATEN TUBAN*”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) dalam ilmu Pengembangan Masyarakat Islam pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang. Skripsi yang penulis selesaikan ini tidak luput dari dukungan semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung dalam membantu terselesaikannya skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq M.Ag. selaku rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. Ilyas Supena, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang
3. Bapak Sulistio, S. Ag, M. Si., dan Dr. Hatta Abdul Malik, M.S.I. selaku Kepala Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
4. Dr. Agus Riyadi M.Si selaku pembimbing I sekaligus wali dosen, serta Ibu Suprihatiningsih S.Ag, M.Si selaku pembimbing II yang telah menuntun dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dewan penguji komprehensif dan munaqosah.

6. Keluarga besar UIN Walisongo Semarang, dosen dan staf di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang yang telah membantu mengantarkan penulis hingga akhir studi.
7. Pengurus dan anggota INKAGO yang telah membuka pintu untuk penelitian penulis.
8. Keluarga tercinta, terkhusus keluarga kecil yang selalu penulis rindukan, Ibunda tercinta Habibatul Haiah, Ayahanda Musiran, serta adik tercinta Ahmad Husain Rifa'i yang tiada lelah memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis hingga bisa menyelesaikan studi Strata Satu.
9. KH. Abdul Kholiq Lc, KH. Mustaghfirin, Ibu Nyai HJ Mutohiroh, KH. Qolyubi, Ustadz Rohani selaku pengasuh Pondok Pesantren Raudlatut Thalibin yang telah membimbing kami menjadi pribadi yang berakhlaqul karimah.
10. Seluruh keluarga Pondok Pesantren Raudlatut Thalibin Semarang dan Pesantren An-Nihayah Tuban.
11. Teman belajar dan teman seperjuangan jurusan Pengembangan Masyarakat Islam yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
12. Keluarga ISMARO (Ikatan Silaturahmi Mahasiswa Ronggolawe).

Dan kepada pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala bentuk dukungan, bantuan baik materil maupun moril dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberkahi kita semua. *Aamiin*. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak ketidaksempurnaan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan.

Semarang, 3 Maret 2020

Ahmad Ali As'adi

PERSEMBAHAN

Atas izin, karunia dan ridha Allah SWT, skripsi yang jauh mendekati sempurna, sepenuhnya penulis persembahkan kepada: Keluarga tercinta dan sumber semangat penulis, terkhusus Ibunda Habibatul Haiah, Ayahanda Musiran, serta Adik Ahmad Husain Rifai serta guru, dosen, pengajar dan teman-teman penulis dimanapun beliau berada. terselesaikannya skripsi ini tidak luput dari usaha, do'a dan dukungan dari mereka. Semoga karya ini bisa membawa berkah dan manfaat bagi kita semua, *Aamiin*.

MOTTO

خير الناس أنفعهم للناس

“Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lainnya”

“Setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya”

ABSTRAK

Nama: Ahmad Ali As'adi, 1501046003. Judul: “Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.” Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) yang berlokasi di Desa Wotsogo, Kecamatan Jatirogo, Kabupaten Tuban adalah salah satu organisasi kepemudaan yang berbasis pemberdayaan pemuda yang bertujuan memberdayakan dan mencetak pemuda menjadi pemuda kreatif dan mandiri. Latar belakang pendirian INKAGO adalah puncak keresahan delapan pemuda-pemudi Tuban yang melihat pemuda-pemudi Wotsogo kekurangan wadah untuk menyalurkan kekreatifitasannya, ditambah maraknya kenakalan remaja. Pemberdayaan pemuda yang dikembangkan adalah pembuatan kaca ukir, kreasi kain batik, kerajinan dari *bonggol* jagung, desain grafis dan kreatifitas dari kayu. Visi, misi, dan tujuan INKAGO diimplementasikan kedalam program-program pemberdayaan pemuda melalui kegiatan sosialisasi, seleksi wilayah, perencanaan program, penerapan rencana dan evaluasi. Pemuda diajak dan didorong agar mampu menyalurkan ide kreatif kedalam bentuk barang atau jasa yang kemudian pemuda juga diharuskan mampu memasarkan apa saja yang telah dihasilkan oleh pemuda.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pemberdayaan pemuda oleh INKAGO, dan (2) Bagaimana hasil dari pemberdayaan yang dilakukan oleh INKAGO terhadap pemuda Desa Wotsogo, Kecamatan Jatirogo, Kabupaten Tuban. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pemberdayaan dan hasil pemberdayaan yang dilakukan oleh INKAGO terhadap pemuda Desa Wotsogo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan secara luas mengenai proses dan hasil pemberdayaan pemuda Desa Wotsogo yang dilakukan oleh INKAGO. Penulis mendapatkan data melalui metode wawancara, interview, dan dokumentasi yang mendukung penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses yang dilakukan INKAGO adalah melakukan seleksi wilayah, sosialisasi pemberdayaan pemuda melalui program industri kreatif, proses pemberdayaan pemuda yang berisi kajian potensi, penyusunan rencana kelompok, penerapan rencana kelompok dan evaluasi, dan proses yang terakhir adalah pemandirian pemuda (2) Hasil pemberdayaan pemuda oleh INKAGO berupa peningkatan kualitas hidup, kemandirian (baik mandiri secara lingkungan, ekonomi, kreatifitas dan sosial budaya), dan kesejahteraan. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur hasil pemberdayaan pemuda adalah kemampuan menjangkau dan menggunakan sumber atau pranata di masyarakat, berjalannya *bottom up planning*, kemampuan dan aktivitas ekonomi, kemampuan menyiapkan hari depan keluarga, dan kemampuan menyampaikan pendapat tanpa tekanan.

Kata kunci: Industri Kreatif, Pemberdayaan Pemuda, INKAGO, dan Wotsogo.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I:	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang.....	1
	B. Rumusan Masalah	7
	C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
	D. Tinjauan Pustaka	8
	E. Metodologi Penelitian	15
BAB II:	LANDASAN TEORI	20
	A. Pemberdayaan Pemuda	20
	1. Definisi Pemberdayaan.....	20
	2. Tujuan Pemberdayaan	24
	3. Indikator Keberhasilan Pemberdayaan	26
	B. Proses dan Tahapan Pemberdayaan Masyarakat	27
	C. Metode Pemberdayaan	32
	D. Pemberdayaan Pemuda	35
	E. Industri Kreatif.....	36

BAB III: GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN DAN PAPARAN DATA41

A. Gambaran Umum Desa Wotsogo	41
1. Kondisi Geografis	41
2. Kondisi Demografi	42
B. Gambaran Umum INKAGO.....	47
1. Sejarah INKAGO	48
2. Bentuk Pemberdayaan INKAGO	50
C. Proses Pemberdayaan Pemuda	54
1. Seleksi Wilayah.....	54
2. Sosialisasi Kegiatan Kreatifitas Pemuda	55
3. Pemberdayaan Pemuda.....	57
4. Pemandirian Pemuda.....	60
5. Hasil Pemberdayaan Pemuda.....	61

BAB IV: ANALISIS DATA65

A. Analisis Proses Pemberdayaan Pemuda Melalui Progam Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban	65
B. Analisis Hasil Pemberdayaan Pemuda Melalui Progam Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) Di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban	70

BAB V: PENUTUP78

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Penduduk Menurut Usia	43
Tabel 2. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Tenaga Kerja	43
Tabel 3. Jumlah Penduduk Menurut Pendidikan Umum	44
Tabel 4. Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencarian	46
Tabel 5. Jadwal Kegiatan INKAGO	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Desa Wotsogo	41
Gambar 2. Susunan Pengurus INKAGO.....	48
Gambar 3. Logo INKAGO.....	49
Gambar 4. Hasil Kerajinan dari <i>Bonggol</i> Jagung	52
Gambar 5. Kreasi Songkok Batik Tanpa Kertas dan Proses Pemotongan Pola Jaket	53
Gambar 6. Beberapa Kreatifitas dari Kayu	54
Gambar 7. Hasil Kreasi Pemuda yang Dipamerkan	74
Gambar 8. Expo di Kota Tuban Kerjasama dengan Dinas Perdagangan 2019	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara

Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 3. Surat Izin Riset

Lampiran 4. Surat Balasan Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemuda dikonsepsikan sebagai salah satu bentuk kelompok yang terutama ditandai oleh kurun umur tertentu. Pada pembicaraan ini kurun umur tidak semata mata di tentukan dengan kesamaan biologis atau tahun lahir, tetapi lebih dari itu juga dengan kesamaan pola dalam bersikap, bertingkah laku dan berpikir (Sunyoto Usman, 2003: 210). Dalam Undang-Undang nomor 40 tahun 2009, dijelaskan bahwa pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16-30 tahun (http://kemenpora.go.id/news/UU_40_2009.pdf) diakses pada 28 Oktober 2019 pukul 10:12). Pemuda adalah aset masa depan bangsa Indonesia. Maju tidaknya bangsa Indonesia 10-15 tahun yang akan datang berada di pundak pemuda-pemudanya.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik tahun 2018, sebagian pemuda Indonesia bekerja (52,87 persen), dengan jumlah total pemuda Indonesia 63, 82 juta jiwa, jumlah tersebut merupakan seperempat dari total penduduk Indonesia, sebagian aktif sekolah, mengurus rumah tangga, serta sibuk mencari dan mempersiapkan pekerjaan. Persentase pemuda laki-laki yang bekerja lebih besar daripada perempuan, dan lebih dari separuh pemuda bekerja berada pada kelompok umur 19-24 tahun dan 25-30 tahun. Selain itu, masih terdapat sekitar 19,44 persen pemuda usia 16-18 tahun yang bekerja, padahal usia tersebut masih termasuk usia sekolah Pemuda yang terlibat dalam kegiatan ekonomi cukup tinggi, hal ini dinyatakan dengan nilai TPAK pemuda sebesar 60,10 persen. Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) adalah penduduk yang termasuk bukan angkatan kerja adalah penduduk usia kerja (15 tahun dan lebih) yang masih sekolah, mengurus rumah tangga atau melaksanakan kegiatan lainnya selain kegiatan pribadi. Artinya, sekitar tiga

dari lima pemuda sedang bekerja, mempersiapkan pekerjaan, atau mencari pekerjaan. Menurut jenis kelamin, TPAK pemuda laki-laki jauh lebih tinggi daripada TPAK perempuan (<https://www.bps.go.id/publication/2018/statistik-pemuda-indonesia-2018.html> diakses pada 19 Oktober 2019).

Lapangan usaha yang banyak menyerap tenaga kerja pemuda adalah sektor jasa-jasa (52,99 persen). Sedangkan menurut jenis pekerjaan utama yang dibagi dalam 8 sektor, sebagian besar pemuda bekerja sebagai tenaga produksi operator alat angkutan dan pekerja kasar. Lebih dari separuh pemuda yang bekerja berstatus sebagai buruh/karyawan (70,88 persen), diikuti berusaha sendiri (10,86 persen). Pekerja pemuda lebih banyak bekerja sebagai pekerja formal daripada informal, yaitu sebesar 58,07 persen berbanding 41,93 persen. Rata-rata jumlah jam kerja pemuda adalah 40,13 jam atau sekitar 40 jam 13 menit dalam seminggu. Rata-rata jumlah jam kerja pemuda perkotaan lebih tinggi daripada perDesaan. Menurut lapangan usaha, pemuda yang bekerja di sektor manufaktur (mencakup sektor pertambangan, industri, listrik, dan konstruksi) dan jasa-jasa memiliki rata-rata jumlah jam kerja tertinggi, yaitu selama 42-43 jam dalam seminggu, lebih tinggi dibandingkan dengan sektor pertanian yang jam kerjanya lebih panjang hanya 29 (dua puluh sembilan) jam dalam satu minggu. (<https://www.bps.go.id/2018/statistik-pemuda-indonesia-2018>. diakses pada 28 Oktober 2019 pukul 20:18).

Kenyataan di lapangan, tidak semua pemuda memiliki kesempatan mengenyam pendidikan hingga jenjang yang tinggi dan keterampilan yang sama, seperti pemuda yang ada di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. Pemuda yang sudah tamat mengenyam pendidikan SMP Sambil menunggu lowongan pekerjaan, mereka biasanya menghabiskan waktu luang bersama pemuda lain yang juga menganggur. Selain pendidikannya hanya sampai lulus SMP, mereka juga minim keterampilan sehingga 85% lebih pemuda memilih merantau ke kota untuk memperbaiki nasib. Mereka memiliki kebiasaan kumpul-kumpul atau nongkrong tidak jelas

hampir di setiap waktu. Baik itu di waktu pagi, siang, sore bahkan larut malam. Lebih memprihatinkan lagi, beberapa pemuda yang menganggur ini, sudah ada yang berani berjudi, mabuk-mabukan, serta sering melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat seperti bermain *Play Station* setiap hari, balap liar, dan lain sebagainya. Bukan tanpa alasan, mereka berlaku demikian karena memang sedang berada di tahap eksplorasi dengan rasa keingintahuan yang tinggi didukung dengan banyaknya waktu luang yang mereka miliki. Jika tidak dibina dengan baik, maka pemuda akan cenderung melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat (Wawancara dengan Ketua INKAGO, Burhanuddin pada 13 April 2019).

Kondisi pemuda yang rentan terhadap permasalahan sosial tersebut, hendaknya perlu adanya upaya pembinaan dari berbagai pihak baik dari keluarga, pemerintah maupun dari aparat penegak hukum. Guna menurunkan tingkat kenakalan pemuda, maka harus ada kegiatan yang positif untuk pemuda. dengan tujuan agar pemuda sebagai generasi penerus memiliki manfaat bagi dirinya sendiri maupun untuk orang lain di sekitarnya. Sebagai contoh, kegiatan yang membutuhkan kerjasama antar pemuda seperti membuat kerajinan dari bahan baku limbah kayu, membuat Desain unik sesuai jiwa muda mereka, dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan ini, bisa dijadikan media untuk mengasah skill pemuda sehingga pemuda di Desa Wotsogo tidak merantau lagi. (Wawancara dengan Ketua INKAGO, Burhanuddin pada 13 April 2019).

Tempat perantauan sebagai tujuan utama pemuda tidak hanya menyediakan lapangan pekerjaan, namun juga menimbulkan permasalahan baru. Seperti, kondisi ekonomi yang kurang stabil menimbulkan tindak kejahatan. Persaingan pemuda lain yang mungkin memiliki pendidikan dan keterampilan yang lebih memadai, ataupun bahkan dari kalangan sarjana. Jika pemuda tidak dibekali dengan ketrampilan, pemuda hanya akan bekerja menjadi buruh pabrik, kuli bangunan dan lain sebagainya karena memang

pekerjaan itulah yang dinilai tidak membutuhkan *skill* khusus. Berbeda halnya jika para pemuda dibekali dengan ketrampilan, pengetahuan, dan wawasan yang mendorong mudahnya mendapatkan pekerjaan atau bahkan hingga dapat menciptakan pekerjaan. Pada dasarnya, pemuda harus jeli dan kreatif dalam melihat peluang usaha. Kreatifitas pemuda harus selalu diasah karena persaingan pekerjaan yang semakin sengit dan pemuda harus memiliki perencanaan jauh kedepan. Jadi tidak hanya mengandalkan pekerjaan di kota, namun bagaimana cara mengembangkan potensi daerahnya sendiri dan membuatnya menjadi peluang usaha terlebih dapat membuka pekerjaan untuk orang lain. Dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di daerahnya sendiri, bukan tidak mungkin jika pemuda akan menjadi penggerak roda perekonomian daerahnya, sehingga perputaran ekonomi tidak hanya berpusat di kota yang membuat kesenjangan ekonomi dan sosial dengan daerah-daerah lain utamanya daerah tertinggal.

Saat ini, pemberdayaan masyarakat tidak hanya ditujukan untuk masyarakat yang notabene dikatakan terbelakang, namun juga sangat cocok diaplikasikan untuk masyarakat yang minim pengetahuan dan keterampilan di usia relatif muda. Tidak heran jika di Indonesia sendiri sudah banyak pemberdayaan masyarakat yang menitik beratkan kepada pemuda. Sesuai dengan jiwa kepemudaan yang dimiliki pemuda, bahwa pemuda memiliki tenaga, waktu dan tekak yang masih kuat, maka dibutuhkan pemberdayaan yang memang banyak mengangkat aspek keterampilan dan pemikiran yang cenderung terbaru. Salah satunya melalui industri kreatif. Industri kreatif disini dimaksudkan sebagai salah satu alat produksi yang mengolah ide-ide atau gagasan para pemuda mengenai suatu benda atau jasa. Contoh, pembuatan cinderamata dari limbah kayu yang banyak terdapat di Desa Wotsogo.

Pemikiran itulah yang juga yang sedang dikembangkan oleh INKAGO, para pionir pemuda-pemuda Ronggolawe (Tuban) yang berani

memulai untuk menciptakan peluang usaha. Dimulai dengan membuat pelatihan, mengontrol, produksi, menciptakan produk baru, memanfaatkan sumber daya yang ada, sekaligus memasarkan hasil kreatifitas para pemuda yang dibina. Sudah banyak pemuda yang bekerjasama dengan oleh INKAGO di Kabupaten Tuban salah satunya kelompok pemuda Desa Wotsogo. INKAGO berkeinginan akan lebih banyak pemuda yang kreatif yang mau merintis dan menjalankan UKM (industri kecil menengah) di Desa yang dipelopori oleh pemuda. Pemuda sebagai partner tidak hanya mempunyai ketrampilan berdagang, melainkan juga mulai menggunakan tenaga atau jasa pengrajin lain dalam proses produksi. Sistem hubungan kerja yang INKAGO kembangkan mulai berdasar pada finansial. Meskipun begitu, sistem hubungan kerja antar pemuda atau pengrajin tidak dibingkai oleh interaksi antara pemberi kerja dan pekerja. Para pengrajin pada umumnya memiliki peralatan dan tempat kerja sendiri. Mereka dapat membeli barang mentah sendiri dan kemudian menjual barang produksinya langsung kepada konsumen. Dengan begitu, antar pemuda saling mendukung, saling membantu dan memberi arahan sehingga isu-isu perekonomian yang ada di daerah Wotsogo dihadapi bersama. (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 April 2019).

Dalam Al-Qur'an tugas manusia di muka bumi sebagai khalifah adalah untuk berdakwah. Yaitu menyuruh kepada yang *ma'ruf* dan mencegah kepada yang *munkar* serta bersegera dalam kebaikan. Kegiatan ini tidaklah hanya menjadi tanggungjawab da'i maupun pemerintah setempat, namun menjadi tugas bersama yang sudah seharusnya dilaksanakan, seperti halnya perintah bersegera dalam kebaikan. Seperti Firman Allah dalam QS. Ali

Imran ayat 144:

وَمَا مَنَعَكَ إِذْ
 أَمَرَ بِتَابُوتِ
 عِيسَى ابْنِ
 مَرْيَمَ إِذْ
 نَسَاكَ
 فَرَسًا
 أَنْ
 تَقُومَ
 وَتَقُولَ
 لَهُمْ
 سَبِّحُوا
 بِحَمْدِ
 رَبِّكُمْ
 قُلْ أَطِيعُوا
 اللَّهَ
 وَأَطِيعُوا
 الرَّسُولَ
 قُلْ إِنِّي
 خَشِيتُ اللَّهَ
 وَاللَّهُ
 شَدِيدُ
 الْعِقَابِ

ك

Artinya: Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung (Departemen Agama RI, 2009: 64).

Pelaksanaan dakwah harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan mad'u. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk menyelesaikan atau paling tidak mengurangi kenakalan remaja yang menjadi momok di Desa Wotsogo ini. Mengingat *mad'u* adalah pemuda dengan permasalahan kenakalan remaja yang mereka lakukan, maka oin utamanya adalah menggalakkan dakwah *bil-hal* dengan jalan memberdayakan pemuda dengan mengisi waktu luang pemuda untuk melakukan kegiatan-kegiatan positif yang eksploratif, karena permasalahan yang timbul adalah akibat dari pengangguran dan tingginya waktu luang. Pemuda yang memiliki teman sebaya memiliki ikatan kesetiakawanan yang erat, sehingga hal ini akan mempermudah pengenalan dan mengajak pemuda lain untuk turut serta kedalam sebuah kegiatan.

Lebih jauh, Islam memandang kreatifitas sebagai suatu hak prerogatif diri manusia sendiri. Hal ini berarti memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup didalamnya. Umat Islam diperintahkan untuk selalu berkompetisi dalam berbuat dan memperjuangkan kebajikan, termasuk didalamnya dalam beribadah dan bekerja. Dengan kompetisi yang sehat, mereka akan termotivasi untuk senantiasa meningkatkan kuantitas dan kualitas ibadah serta etos kerja. Allah berfirman dalam QS Al-Baqarah ayat 148:

وَلِ وَجْهٍ هَـ ۖ سَبَّحُ بِقَرِّ ۖ
هُوَ ۖ نَـ ۖ وَٱلْأَخْيَرِ ۖ
لِ ۖ
ك

إِن ٱللَّهُ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya :Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala

sesuatu (Departemen Agama RI, 2009: 23).

Kebaikan memang tidak bisa diukur dengan angka, tetapi dapat dilihat dan dirasakan oleh orang lain. Begitupula dengan maksud dan tujuan INKAGO untuk membantu pemuda Desa Wotsogo agar dapat memberdayakan diri mereka sendiri. INKAGO hanya sebagai batu loncatan untuk mendorong pemuda Desa Wotsogo memanfaatkan kemampuan diri mereka. Pemikiran seperti inilah yang seharusnya dimiliki oleh pemuda Indonesia. Tidak hanya berfikir bagaimana bisa berdaya sendiri namun juga bagaimana bisa berdaya dan bisa membuat orang lain juga berdaya dengan diri mereka sendiri. Atas dasar itulah peneliti tertarik untuk meneliti proses dan hasil pemberdayaan yang dilakukan oleh INKAGO dalam memberdayakan pemuda Desa Wotsogo dengan judul **Pemberdayaan Pemuda Melalui Progam Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, agar lebih terarah dan tercapainya tujuan yang diharapkan maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pemberdayaan pemuda melalui progam industri kreatif anak muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban?
2. Bagaimana hasil pemberdayaan pemuda melalui progam industri kreatif anak muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara garis besar adalah :

1. Untuk mengetahui proses pemberdayaan pemuda melalui progam industri kreatif anak muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban

2. Untuk mengetahui hasil pemberdayaan pemuda melalui program industri kreatif anak muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban

b. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi oleh penelitian-penelitian relevan yang lainnya.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dalam mengkaji pengetahuan atau teori yang diperoleh di bangku perkuliahan program studi Pengembangan Masyarakat Islam.
2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat pada umumnya dan fasilitator pada khususnya dalam menentukan metode pemberdayaan masyarakat yang tepat di kalangan pemuda.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi oleh *stakeholder* dalam memberdayakan pemuda.

D. Tinjauan Pustaka

Setelah peneliti melakukan telaah terhadap beberapa penelitian yang lalu, ada beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan, telaah ini dilakukan dengan tujuan untuk menghindari plagiaris, mencari aspek-aspek yang belum diteliti oleh peneliti sebelumnya, serta mengembangkan temuan-temuan penelitian sebelumnya, dan menjelaskan perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya adalah:

Pertama, skripsi penelitian Muhammad Nur Shoberi Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini membahas

pendampingan komunitas karang taruna “KARYA MANDIRI” dalam upaya pemberdayaan ekonomi (studi ekonomi kreatif pemanfaatan sampah plastik). Penelitian ini berfokus pada pemuda Desa Belahan Rejo yang merupakan generasi muda penerus bangsa, dengan memanfaatkan aset dan mengembangkan potensi yang dimiliki dengan tujuan untuk mengoptimalkan peran serta partisipasi pemuda karang taruna dalam bidang kewirausahaan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: apa saja aset dan potensi yang dimiliki Desa Belahan Rejo dalam mewujudkan ekonomi kreatif, bagaimana strategi atau metode pendampingan terhadap pemuda karang taruna “KARYA MANDIRI” dalam mewujudkan ekonomi kreatif dan bagaimana perubahan yang dihasilkan setelah adanya proses pendampingan. Pada proses pendampingan ini peneliti melakukan inkulturasi terlebih dahulu yang kemudian dilanjutkan mengungkap kejayaan di masa lalu, membangun masa depan bersama masyarakat, merencanakan aksi perubahandan melaksanakan rencan serta melakukan monitoring dan evaluasi. Metode pendampingan ini menggunakan pendekatan ABCD (*Asset Based Community Development*) yang berbasis aset dan potensi yang ada di Desa dengan empat tahapan yaitu: *Discovery, Dream, Design dan Dstiny*. Proses pendampingan dimulai dari FGD, perencanaan dan pelaksanaan aksi dimulai dari pendidikan kewirausahaan dan pembentukan kerajinan dari sampah plastik.

Hasil dari pendampingan ini adalah komunitas karang taruna “KARYA MANDIRI” bisa lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap aset dan potensi yang dimiliki. Sehingga nantinya komunitas karang taruna berperan serta berkontribusi dalam pembangunan di Desa dengan meningkatkan skill kreatifitas serta inovasi dalam pemanfaatan sampah plastik berupa bunga, vasbunga dan tudung saji. pemuda Desa Belahan Rejo dapat menyalurkan bakat dan ketrampilan mereka yang nantinya dijadikan bekal untuk memulai membuka lapangan pekerjaan di masa yang akan datang.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis teliti terletak pada objek penelitian yaitu sama-sama pemuda yang menjadi objek, sehingga menjadikan rujukan penulis didalam tinjauan pustakanya. Perbedaanya terletak pada metode dan tempat objek penelitian, penelitian ini menggunakan metode penelitian ABCD (*Asset Based Community Development*) sedangkan penulis menggunakan metode penelitian kualitatif,

Kedua, skripsi penelitian Afriyani tahun 2018 Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “*Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Home Industry Tahu Di Desa Landsbaw Kecamatan Gisting Kabupaten Tunggumus* “. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui home industry tahu di Desa Landbaw, Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus. Peneliti mencoba memahami dan menggambarkan bagaimana pemberdayan ekonomi masyarakat melalui home industry tahu dengan penelitian penelitian lapangan (*field research*).

Proses pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui home industri tahu di Desa Landbaw dilakukan oleh Bapak Kasim sebagai perintis awal usaha tahu di Desa Landbaw. Pak Kasim adalah orang pertama yang menginisiasi dan memotivasi masyarakat yang menjadi karyawannya yang memiliki modal untuk membuka usaha tahu sendiri, dan melalui tiga kegiatan, yaitu pelatihan, pembinaan, dan pendampingan.

Hasil dari penelitian ini adalah, masyarakat telah mendapatkan pelatihan keterampilan untuk selanjutnya dipraktekkan sendiri di rumah. Selain itu, masyarakat juga mendapatkan bonus pembinaan dan pendampingan. Fungsi dari pembinaan dan pendampingan adalah untuk kontrol bagi Bapak Kasim selaku pihak yang mengorganisir pemberdayaan ini. Jika terdapat kendala dan kesulitabn, maka akan segera ditemukan pemecahan masalahnya. Masyarakat menjadi lebih percaya diri untuk

memulai usaha sendiri dan merasakan betul bagaimana menjadi pengusaha yang baik dan benar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada orang yang memberdayakan. Penelitian ini pemberdayaan dilakukan oleh seorang diri atau tokoh, sedangkan penelitian penulis dilakukan oleh sebuah organisasi atau kelompok. Sedangkan persamaannya sama-sama memenculkan ide dan produk kreatifitas yang di kembangkan oleh masing masing penelitian

Ketiga, skripsi penelitian Muhammad Fahmi tahun 2018 jurusan Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul *“Pemberdayaan Anak Jalanan Melalui Ekonomi Kreatif di Republik Sablon Vireudeu Tangerang Selatan”*. Peneliti mengangkat permasalahan dengan rumusan masalah: bagaimana proses pemberdayaan anak jalanan melalui ekonomi kreatif di Republik Sablon Vireudeu Rt 004 Rw 05 Tangerang Selatan dan bagaimana hasil yang diperoleh oleh anak jalanan setelah mengikuti progam pemberdayaan yang dilakukan oleh Republik Sablon. Peneliti mencoba memahami dan menggambarkan pemberdayaan anak jalanan yang diprakasai oleh Republik Sablon melalui penelitian deskriptif kualitatif.

Hasil pemberdayaan yang dilakukan oleh Republik Sablon yaitu, anggota menjadi lebih mandiri dan meningkatkan kreativitas anggota. Anggota menjadi bisa bersosilisasi dengan masyarakat yang ada disekitarnya. Anggota komunitas juga mandiri dalam segi ekonominya dan tidak bergantung dengan uang saku dari kedua orang tuanya. Menjadi pribadi yang mandiri adalah tujuan akhir dari seluruh rangkaian pemberdayaan oleh Republik Sablon.

Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek yang dikembangkan, penelitian ini objeknya yaitu anak jalanan yang dilatih berkreaitifitas berupa kegiatan sablon, sedangkan objek yang dikembangkan oleh penulis adalah pemuda Desa Wotsogo yang dilatih

keaktifitas seperti pemanfaatan bahan bekas menjadi barang bernilai jual. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah memunculkan kreatifitas yang ada pada objek penelitian sehingga menciptakan kemandirian terhadap objek yang diteliti yaitu anak jalanan dengan sablonnya dan pemuda Desa Wotsogo dengan bahan bekas menjadi barang bernilai jual.

Keempat skripsi penelitian Selmi Nurhidayatullah tahun 2018 jurusan Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul *“Pemberdayaan Ekonomi Pemuda Karang Taruna Melalui Pengolahan Barang Bekas Berbahan Plastik di Desa Gilang Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo”*. Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana pola pemberdayaan ekonomi pemuda karang taruna dalam pengolahan barang bekas berbahan plastik di Desa Gilang Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah upaya pembelajaran teknik pengumpulan sampah dan pemilahan sampah kering yang berjenis sampah dari plastik merupakan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pola pengembangan kewirausahaan pada kelompok pemuda karang taruna. Sedangkan untuk kegiatan pemasaran daur ulang yang dilakukan oleh ibu kader lingkungan Desa Gilang melalui aspek pembelajaran masih belum optimal dan mendapatkan perhatian.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah objek penelitiannya pemuda dan sama-sama memanfaatkan barang bekas menjadi barang bernilai jual sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, metode penelitian ini menggunakan metode penelitian ABCD (*Asset Based Community Development*) sedang metode penelitian penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Kelima, skripsi penelitian Aniswatun Khasanah tahun 2018 Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya jurusan Pengembangan

Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang berjudul "*Dakwah Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Industri Kreatif Telur Asin Di Kelurahan Kebonsari Kecamatan Jambangan Kota Surabaya*" rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses membangun industri kreatif pengolahan telur asin ibu ibu pkk di Kelurahan Kebonsari. peneliti berusaha memahami dan menggambarkan bagaimana pemberdayaan melalui industry kreatif kepada ibu-ibu PKK dengan penelitian ABCD *Asset Based Community Development*.

Hasil pendampingan di Kelurahan Kebonsari yang dilakukan oleh peniliti adalah: *pertama* masyarakat menyadari tentang aset yang ada di sekitar mereka dan yang mereka miliki setelah adanya proses pendampingan bersama Ibu-ibu PKK di Kelurahan Kebonsari. Hal ini merupakan modal awal untuk membangkitkan semangat Ibu-ibu PKK. *Kedua* melalui pembuatan kerupuk telur asin dan pepes telur asin sebagai upaya membangun industri kreatif di Kelurahan Kebonsari. Masyarakat Kebonsari diharapkan dapat lebih semangat lagi dan terus berinovasi dalam memanfaatkan aset dan potensi yang mereka miliki seperti telur asin.

Persamaan penelitian ini dengan pebnelitian penulis sama sama mengembangkan ekonomi kreatif di masing-masing objek. Penelitian ini mengembangkan ekonomi kreatif terhadap ibu-ibu PKK sedangkamn penulis mengembangkan penilitaian pada anak muda. Sedangkan perbedaannya terletak pada tempat penelitian dan metode penelitian, tempat penelitian penulis berada disuatu Kelurahan sedangkan tempat penelitian penulis berada disuatu Desa dan penelitian ini munganakan metode penelitian ABCD (*Asset Based Community Development*) sedangkan penelitian penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Untuk menghindari plagiasi dengan cara membandingkan dengan penelitian sejenis, maka peneliti mencocokkan dengan lima penelitian lain. Dari kelima penelitian yang sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan

oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun penelitian terhadap INKAGO sendiri belum ada peneliti lain yang mengkaji. Meskipun metode penelitian, tahapan, tujuannya sama namun belum tentu itu sama dengan yang peneliti lakukan. Dan kaitannya dengan industri kreatif sendiri telah banyak dikaji, namun itu tidak semuanya memiliki konsentrasi yang sama.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data diskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai gambaran tentang fenomena yang diamati. Fenomena yang diamati meliputi ucapan, tulisan atau perilaku yang diamati dari individu, kelompok, masyarakat atau organisasi tertentu dalam suatu keadaan atau tata cara yang tertentu pula (Martha, 2016: 2). Lokasi penelitian ini bertempat di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. Adapun yang ingin dijabarkan oleh peneliti adalah mengenai pemberdayaan pemuda melalui industri kreatif oleh INKAGO yang menurut peneliti akan lebih tergambarkan dengan jelas jika dijabarkan dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan mengenai pemberdayaan pemuda.

2. Definisi Konseptual

Definisi konseptual digunakan sebagai penjelas agar tidak terjadi kesalahpahaman pembaca terhadap judul "*Pemberdayaan pemuda melalui program industri kreatif anak muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban*". Maka dari itu perlu adanya penjelasan dan batasan-batasan definisi dari judul tersebut.

a. Pemberdayaan Pemuda

Pemberdayaan diartikan sebagai upaya untuk memberikan daya atau penguatan kepada masyarakat (Mas'ood 1993). Adapun pemuda dalam UU nomor 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan, pemuda diartikan sebagai warga Negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Dalam hal ini pemberdayaan pemuda yang dimaksud adalah proses membina dan memberikan daya kepada pemuda di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban melalui Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO).

b. Industri Kreatif

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe adalah sebuah organisasi yang dipelopori oleh pemuda yang memiliki semangat pemberdayaan bagi teman-teman sebayanya. Organisasi ini beranggotakan para pemuda yang kreatif serta memiliki jiwa sosial yang besar dan mau diajak berkembang. Dalam hal ini INKAGO berperan sebagai fasilitator yang fungsinya memberikan pelatihan, pendampingan, serta kontrol pemasaran terhadap pemuda Desa Wotsogo yang tergabung dalam INKAGO. Industri kreatif yang dilakukan oleh INKAGO merupakan upaya untuk menjadikan pemuda berkreatifitas sesuai kemampuan dirinya serta mampu menghasilkan tambahan pendapatan bagi dirinya sendiri dengan menggunakan sumber daya sekitar untuk dijadikan sebuah karya yang bernilai guna dan berdaya guna.

3. Sumber Data

a. Data Primer.

Data primer adalah data yang di peroleh langsung dari subjek penelitian. Peneliti memperoleh data atau informasi langsung dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan. Data primer dapat berupa opini subjek, hasil observasi dan hasil pengujian (Purhantara, 2010:79). Adapun data primer adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi kepada ketua dan pengurus INKAGO, anggota INKAGO dan pemuda Desa Wotsogo.

b. Data Sekunder.

Data sekunder merupakan data atau informasi yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian yang bersifat publik berupa struktur organisasi data kearsipan, dokumen, laporan-laporan, buku-buku lain yang berkenaan dengan penelitian (Purhantara, 2010:79). Data sekunder dapat diperoleh melalui studi pustaka berupa buku maupun jurnal untuk mendapatkan informasi untuk memperkuat penelitian berupa teori-teori yang berkaitan dengan pemberdayaan pemuda. Bisa juga berasal dari beberapa dokumen atau arsip INKAGO yang berfungsi sebagai pelengkap data primer peneliti.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah memperoleh data dalam penelitian. Ada beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif untuk menggali data yaitu:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin studi pendahuluan untuk mendapatkan permasalahan yang di teliti, serta apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Indrawan dkk, 2014:136). Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara

mendalam (*indepth interview*) yaitu wawancara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapat informasi yang mendalam (Indrawan dkk, 2014:136). Data yang ingin diperoleh dari wawancara terhadap ketua dan pengurus INKAGO adalah data mengenai proses pemberdayaan pemuda, program-program yang dilaksanakan INKAGO, dan hasil dari program pemberdayaan.

2. Observasi

Observasi memiliki makna lebih dari sekedar teknik pengumpulan data, observasi difokuskan sebagai upaya peneliti mengumpulkan data dan informasi dari sumber data primer dan mengoptimalkan pengamatan peneliti (Indrawan dkk, 2014:134). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *participation observer* yaitu bentuk observasi dimana peneliti terlibat langsung dalam kelompok, atau peneliti ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya (Yusuf, 2014: 384). Untuk mendapatkan informasi melalui teknik *participation observer* yaitu dengan pandangan peneliti.

Peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan-kegiatan pemuda di INKAGO dengan cara melakukan observasi partisipasi. Yaitu peneliti ikut terjun langsung kedalam proses pemberdayaan pemuda oleh INKAGO agar peneliti mendapatkan data dan fakta yang sesuai dengan kenyataan di lapangan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dan informasi berupa catatan tertulis atau gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti (Indrawan dkk, 2014:139). Disini peneliti memanfaatkan dokumen-dokumen baik berupa foto, video, arsip INKAGO dan lain sebagainya sebagai data pendukung penelitian.

c. Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang didapatkan di lapangan untuk meningkatkan pemahaman oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiono, 2016: 244). Menurut Miles dan Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas yang dilakukan dalam pengolahan data antara lain data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, sesuai dengan tema dan polanya, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk menganalisis data dalam pemberdayaan. Dalam hal ini peneliti akan memindah hasil wawancara dan mereduksi data dari narasumber. Hasilnya, peneliti akan mendapatkan poin penting terkait pemberdayaan pemuda melalui INKAGO (industri kreatif anak muda Ronggolawe) studi di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

2. Data display (Penyajian Data)

Menyajikan data yang dilakukan dalam uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Pada tahap ini data yang telah di reduksi akan dipilah kembali dan dispesifikasikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Tujuan dari penyajian data akan memudahkan untuk

memahami hal yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya sesuai dengan hal yang telah dipahami. Pada tahap ini peneliti menyajikan data-data mengenai pemberdayaan pemuda melalui INKAGO (industri kreatif anak muda Ronggolawe) studi di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

3. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan)

Conclusion drawing dalam penelitian kualitatif yaitu penarikan kesimpulan dari bukti-bukti valid dan konsisten yang diperoleh peneliti dalam mengumpulkan data (Sugiono,2016: 252). Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah dirumuskan diawal yang berkaitan dengan proses pemberdayaan kelompok pemuda melalui INKAGO studi di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pemberdayaan Pemuda

1. Definisi Pemberdayaan

Pemberdayaan adalah serangkaian kegiatan untuk memperkuat dan atau mengoptimalkan pemberdayaan (dalam arti kemampuan dan atau keunggulan bersaing) kelompok lemah dalam masyarakat termasuk individu-individu yang mengalami masalah kemiskinan, sebagai proses pemberdayaan menunjuk pada kemampuan, untuk berpartisipasi memperoleh kesempatan dan atau mengakses sumber daya dan layanan yang diperlukan guna memperbaiki mutu hidupnya (baik secara individual, kelompok, dan masyarakatnya dalam arti luas). Dengan pemahaman seperti itu, pemberdayaan dapat diartikan sebagai proses terencana guna meningkatkan skala/upgrade utilitas dari objek yang diberdayakan (Mardikanto dan Soebianto, 2015:61).

Sedangkan menurut pendapat lain, pemberdayaan masyarakat adalah sebuah konsep pembangunan ekonomi yang merangkum nilai-nilai sosial. Konsep mencerminkan paradigma baru pembangunan, yakni bersifat *“peoplecentered, participatory, empowering, and sustainable”* atau dapat diartikan pemberdayaan masyarakat adalah suatu proses yang berkesinambungan (Zafar, 2012: 9). Pandangan lain mengartikan bahwa pemberdayaan secara konseptual pada intinya membahas bagaimana individu, kelompok, ataupun komunitas berusaha mengontrol kehidupan mereka sendiri dan mengusahakan untuk membentuk masa depan sesuai dengan keinginan mereka. Prinsip ini pada intinya mendorong klien untuk menentukan sendiri apa yang harus ia lakukan dalam kaitan dengan upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi, sehingga klien mempunyai kesadaran dan kekuasaan penuh untuk membentuk hari depannya (Nasution, 2015: 90).

Dengan kata lain, pemberdayaan masyarakat merupakan upaya memampukan dan memandirikan masyarakat (*taking control over their lives, setting their own agendas skill, building self confidence, solving problems and developing self reliance*). Kemandirian merupakan proses kebangkitan kembali dan pengembangan kekuatan pada diri manusia yang mungkin sudah hilang karena ketergantungan, eksploitasi, dan subordinasi. Kemandirian dalam hal ini dapat dibedakan menjadi:

- a. Kemandirian material, yaitu kemampuan produktif guna memenuhi kebutuhan materi dasar serta cadangan dan mekanisme untuk dapat bertahan pada waktu kritis.
- b. Kemandirian intelektual, yaitu pembentukan dasar pengetahuan otonom oleh masyarakat yang memungkinkan mereka menanggulangi bentuk-bentuk dominasi yang lebih halus yang muncul diluar kontrol pengetahuan.
- c. Kemandirian keterlaksanaan, yaitu kemampuan otonom untuk membina diri dan menjalani serta mengelola kegiatan kolektif agar terjadi perubahan dalam situasi kehidupan (Anwas, 2014: 141).

Menurut Parsons dkk dalam (Suharto, 2014: 58), pemberdayaan adalah sebuah proses dengan mana orang menjadi cukup kuat untuk berpartisipasi dalam, berbagi pengontrolan atas, dan mempengaruhi terhadap, kejadian-kejadian serta lembaga-lembaga yang mempengaruhi kehidupannya. Pemberdayaan menekankan bahwa orang memperoleh ketrampilan, pengetahuan, dan kekuasaan yang cukup untuk mempengaruhi kehidupannya dan kehidupan orang lain yang menjadi perhatiannya.

Slamet dalam (Anwas, 2013: 50) menekankan bahwa hakikat pemberdayaan adalah bagaimana membuat masyarakat menjadi mampu membangun dirinya sendiri memperbaiki kehidupannya sendiri. Istilah mampu disini mengandung arti: berdaya, paham, termotivasi, memiliki kesempatan,

melihat dan memanfaatkan peluang, bersinergi, mampu bekerja sama, tahu sebagai alternative, mampu mencari dan menangkap informasi, serta mampu bertindak sesuai inisiatif. Pemberdayaan memiliki makna membangkitkan sumber daya, kesempatan, pengetahuan dan ketrampilan masyarakat untuk meningkatkan kapasitas dalam menentukan masa depan mereka. Usaha-usaha perbaikan kedudukan sosial, pemenuhan kebutuhan yang diinginkan oleh individu, kelompok, dan masyarakat dalam berbagai bidang melalui bermacam-macam kegiatan.

Pemberdayaan merupakan perwujudan proses belajar masyarakat untuk memperoleh keberdayaan, pengertian dan kepekaan/kesadaran sosial sehingga memiliki kemampuan atau daya. Pemaknaan konsep pemberdayaan masyarakat, Winarni dalam Ambar (2004:79) mengungkapkan bahwa inti dari pemberdayaan adalah meliputi tiga hal, yaitu pengembangan (*enabling*), memperkuat potensi atau daya (*empowering*), terciptanya kemandirian.

Konsep pemberdayaan masyarakat tidak semata-mata muncul tanpa tujuan. Pemberdayaan erat kaitannya dengan pembangunan, dan pembangunan merujuk pada tujuan dan perbaikan. Menurut Ambar (2004:80), tujuan pemberdayaan adalah untuk membentuk individu dan masyarakat menjadi mandiri. Kemandirian tersebut meliputi kemandirian berpikir, bertindak dan mengendalikan apa yang mereka lakukan telah disinggung sejak awal, konsep pemberdayaan merupakan aplikasi program alternatif yang digunakan untuk tujuan tertentu. Pemberdayaan merupakan pembangunan berbasis masyarakat berarti sasaran pemberdayaan itu sendiri adalah masyarakat dan pelaku utama dalam kegiatan tersebut juga masyarakat.

Pada dasarnya pemberdayaan bertujuan untuk memberikan kesempatan membentuk individu maupun kelompok menjadi lebih berdaya, mandiri dan berani melalui proses belajar sehingga terjadi perbaikan keadaan. Pada intinya kemandirian dalam hal berpikir, bertindak dan pengendalian diri.

Hal serupa juga diungkapkan World Bank dalam Totok dan Poerwoko (2013:27-28) menyebutkan bahwa pemberdayaan sebagai upaya untuk memberikan kesempatan dan kemampuan kepada kelompok masyarakat (miskin) untuk mampu dan berani bersuara (*voice*) atau menyuarakan pendapat, ide, atau gagasan-gagasannya, serta kemampuan dan keberanian untuk memilih (*choice*) sesuatu (konsep, metode, produk, tindakan, dll) yang terbaik bagi pribadi, keluarga, dan masyarakatnya.

Istilah pemberdayaan seperti pendapat Goulet yang dikutip Kartasmita merupakan terjemahan dari istilah *empowerment* Indonesia istilah pemberdayaan sudah dikenal pada tahun 1900-an. dalam perkembangannya, istilah pemberdayaan telah menjadi wacana publik dan bahkan seringkali dijadikan kata kunci bagi kemajuan dan keberhasilan pembangunan masyarakat. Paradigma pemberdayaan adalah paradigma pembangunan manusia, yaitu pembangunan yang berpusat pada rakyat merupakan proses pembangunan yang mendorong prakarsa masyarakat berakar dari bawah. Sedangkan menurut Robert Chambers, seorang ahli yang pemikiran dan tulisannya banyak dicurahkan untuk kepentingan upaya pemberdayaan masyarakat berpendapat bahwa pemberdayaan masyarakat adalah sebuah konsep pembangunan ekonomi yang merangkum nilai-nilai sosial. Konsep ini mencerminkan paradigma baru pembangunan yakni bersifat *people centered, participatory, empowering and sustainable*. Konsep ini lebih luas dari hanya semata-mata memenuhi kebutuhan dasar atau menyediakan mekanisme untuk mencegah proses pemiskinan lebih lanjut (*safety net*), yang pemikirannya akhir-akhir ini banyak dikembangkan sebagai upaya mencari alternatif terhadap konsep pertumbuhan masa lalu (Alfitri, 2011: 21).

Pemberdayaan semakin populer dalam konteks pembangunan dan pengentasan kemiskinan. Konsep pemberdayaan ini berkembang dari realitas individu atau masyarakat yang tidak berdaya atau pihak yang lemah

(*powerless*). Ketidakberdayaan atau memiliki kelemahan dalam aspek: pengetahuan, pengalaman, sikap, ketrampilan,, modal usaha, *networking*, semangat, kerja keras, ketekunan, dan aspek lainnya. Kelemahan dalam berbagai aspek tadi mengakibatkan ketergantungan, ketidakberdayaan, dan kemiskinan. Pemberdayaan (*empowerment*) merupakan konsep yang berkaitan dengan kekuasaan (*power*). Istilah kekuasaan seringkali identik dengan kemampuan individu untuk membuat dirinya atau pihak lain melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan tersebut baik untuk mengatur dirinya, mengatur orang lain sebagai individu atau kelompok organisasi, terlepas dari kebutuhan, potensi, atau keinginan orang lain. Dengan kata lain, kekuasaan menjadikan orang lain sebagai objek dari pengaruh dan keinginan dirinya. namun, pemberdayaan tidak sekedar memberikan kewenangan atau kekuasaan kepada pihak yang lemah saja. dalam pemberdayaan terkandung maksa proses pendidikan dalam meningkatkan kualitas individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mampu berdaya saing, memiliki daya saing serta mampu hidup mandiri (Anwas: 2014, 48-49).

Tujuan dasar pemberdayaan adalah keadilan sosial dengan memberikan ketentraman kepada masyarakat yang lebih besar serta persamaan politik dan sosial melalui upaya saling membantu dan belajar melalui pengembangan langkah kecil guna tercapainya tujuan yang lebih besar, demikian Payne menulis dalam buku *Modern Social Work Theory*.

Beberapa pernyataan tentang pemberdayaan, dapat disimpulkan bahwa pemberdayaan adalah suatu proses aktualisasi diri melalui kegiatan pemberian, pengembangan, penguatan kemampuan/daya/potensi diri sehingga tercipta kemandirian. Dengan demikian, kegiatan yang berkaitan dengan pemberdayaan masyarakat dirasakan cukup penting dalam pembangunan salah satunya melalui kegiatan karang taruna yaitu pemberdayaan yang melibatkan masyarakat terutama pemuda.

2. Tujuan Pemberdayaan

Pemberdayaan merupakan implikasi dari strategi pembangunan yang berbasis pada masyarakat (*people centered development*). Terkait hal ini pembangunan dengan apapun pengertiannya selalu merujuk pada upaya perbaikan pada mutu manusia, baik secara fisik, mental, ekonomi maupun sosial budayanya. Tujuan pemberdayaan meliputi beragam upaya perbaikan, yaitu:

- a. Perbaikan pendidikan (*better education*) dalam arti pemberdayaan harus dirancang sebagai bentuk pendidikan yang lebih baik. Perbaikan pendidikan yang dilakukan melalui pemberdayaan, tidak terbatas pada: perbaikan materi, perbaikan metode, perbaikan menyangkut tempat dan waktu, serta hubungan fasilitator dan penerima manfaat tapi yang lebih penting adalah perbaikan pendidikan yang mampu menumbuhkan semangat belajar seumur hidup.
- b. Perbaikan aksesibilitas (*better accessibility*) dengan tumbuh dan berkembangnya semangat belajar seumur hidup, diharapkan akan memperbaiki aksesibilitasnya, utamanya tentang aksesibilitas dengan sumber informasi/inovasi, sumber pembiayaan, penyedia produk dan peralatan, dan lembaga pemasaran.
- c. Perbaikan tindakan (*better action*) dengan berbekal perbaikan pendidikan dan perbaikan aksesibilitas dengan beragam sumber daya yang lebih baik, diharapkan akan terjadi tindakan-tindakan yang semakin lebih baik.
- d. Perbaikan kelembagaan (*better institution*) dengan perbaikan kegiatan/tindakan yang dilakukan, diharapkan akan

memperbaiki kelembagaan, termasuk pengembangan jejaring kemitra-usaha.

- e. Perbaikan usaha (*better business*) perbaikan pendidikan (semangat belajar), perbaiki aksesibilitas, kegiatan dan perbaikan kelembagaan, diharapkan akan memperbaiki bisnis yang dilakukan.
- f. Perbaikan pendapatan (*better income*) dengan terjadinya perbaikan bisnis yang dilakukan, diharapkan akan dapat memperbaiki pendapatan yang diperolehnya, termasuk pendapatan keluarga dan masyarakatnya.
- g. Perbaikan lingkungan (*better environment*) perbaikan pendapatan diharapkan dapat memperbaiki lingkungan (fisik dan sosial), karena kerusakan lingkungan seringkali disebabkan oleh kemiskinan atau pendapatan yang terbatas.
- h. Perbaikan kehidupan (*better living*) tingkat pendapatan dan lingkungan yang membaik, diharapkan dapat memperbaiki keadaan kehidupan setiap keluarga dan masyarakat.
- i. Perbaikan masyarakat (*better community*) keadaan kehidupan yang lebih baik, yang didukung oleh lingkungan (fisik dan sosial) yang lebih baik, diharapkan akan terwujud kehidupan masyarakat yang lebih baik pula (Mardikanto, 2015: 112).

3. Indikator Keberhasilan Pemberdayaan Masyarakat

Menurut Kiefer pemberdayaan mencakup tiga dimensi yang meliputi kompetensi kerakyatan, kemampuan sosiopolitik, dan kompetensi partisipatif. Keberhasilan pemberdayaan masyarakat dapat dilihat dari keberdayaan mereka yang menyangkut kemampuan ekonomi, kemampuan mengakses manfaat kesejahteraan, dan mengakses kultural dan politis. Ketiga aspek tersebut dikaitkan dengan 4 dimensi kekuasaan, yaitu: kekuasaan didalam

(*power within*), kekuasaan untuk (*power to*), kekuasaan atas (*power over*), dan kekuasaan dengan (*power with*) (Soeharto, 2015: 63-65) .

Kemudian, untuk melihat lebih dalam mengenai tujuan masyarakat mandiri, yaitu untuk menciptakan masyarakat yang berdaya (Awang, 2010: 37) menyebutkan indikator masyarakat yang telah berdaya antara lain:

- a. Mempunyai kemampuan menjangkau dan menggunakan pranata dan sumber-sumber yang ada di masyarakat
- b. Dapat berjalannya *bottom up planning*
- c. Kemampuan dan aktivitas ekonomi
- d. Kemampuan menyiapkan hari depan keluarga
- e. Kemampuan menyampaikan pendapat dan aspirasi tanpa adanya tekanan

B. Proses dan Tahapan Pemberdayaan Masyarakat

Proses berasal dari bahasa latin *processus* yang memiliki arti bergerak maju sehingga dalam konotasi dasarnya selalu berupa serangkaian langkah atau sebuah gerakan kedepan menuju sejumlah tujuan atau maksud (Reber, 2010: 750). Proses dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti runtutan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu (<http://kbbi.web.id/proses> di akses tanggal 16 November 2019). Berdasarkan istilah, pro ses dapat dimaknai sebagai perubahan atau modifikasi apapun dalam suatu hal yang didalamnya keterarahan atau fokus bisa dipilihkan. Makna lain proses adalah cara yang didalamnya beberapa perubahan terjadi, lazimnya sejumlah perangkat operasi yang menghasilkan keluaran tertentu (Reber, 2010: 750).

Hakikat pemberdayaan masyarakat adalah untuk meningkatkan kemampuan dan kemandirian masyarakat dalam meningkatkan taraf hidupnya (Mardikanto, 2013: 126). Proses pemberdayaan dapat dilakukan secara individual maupun kolektif (kelompok). Proses ini merupakan wujud

perubahan sosial yang menyangkut relasi atau hubungan anatara lapisan sosial yang dicirikan dengan adanya polarisasi ekonomi, maka kemampuan individu “senasib” untuk saling berkumpul dalam satu kelompok cenderung dinilai sebagai bentuk pemberdayaan yang paling efektif. Hal tersebut dapat dicapai melalui proses dialog dan diskusi didalam kelompoknya masing-masing, yaitu individu didalam kelompok belajar untuk mendeskripsikan suatu situasi, mengepresikan opini dan emosi mereka atau dengan kata lain mereka belajar untuk mendefinisikan masalah menganalisis, kemudian mencari solusinya.

Delivery menawarkan tahapan-tahapan kegiatan pemberdayaan masyarakat yang dimulai dari proses seleksi lokasi sampai dengan pemandirian masyarakat (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 125-126)

a. Seleksi Lokasi/Wilayah

Seleksi lokasi/wilayah dilakukan sesuai dengan kriteria yang telah disepakati oleh lembaga, pihak-pihak terkait dan masyarakat. Pemilihan lokasi sangat penting agar tujuan pemberdayaan tercapai seperti yang diharapkan

b. Sosialisasi Pemberdayaan Masyarakat

Sosialisasi merupakan upaya mengkomunikasikan kegiatan untuk menciptakan dialog dengan masyarakat. Sosialisasi membantu untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan pihak terkait tentang program atau kegiatan pemberdayaan masyarakat yang telah direncanakan. Proses ini sangat penting untuk membuat masyarakat tertarik dan berpartisipasi dalam program pemberdayaan.

c. Proses Pemberdayaan Masyarakat

Pemberdayaan pada hakikatnya untuk peningkatan kemampuan dan kemandirian masyarakat dalam meningkatkan taraf hidupnya. Dalam proses pemberdayaan, ada empat hal yang harus dilakukan, yaitu: mengidentifikasi dan mengkaji potensi wilayah, permasalahan serta peluang; menyusun rencana kegiatan kelompok;

menerapkan rencana kegiatan kelompok; dan memantau proses dan hasil kegiatan secara terus-menerus secara partisipatif.

d. Pemandirian masyarakat

Berpegang pada prinsip pemberdayaan masyarakat yang bertujuan untuk mendirikan masyarakat dan meningkatkan taraf hidup masyarakat, maka arah pemandirian diharapkan masyarakat benar-benar mampu mengelola sendiri kegiatannya (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 127).

Sedangkan menurut United Nations (Tampubolon, 2001:12-13) bahwa proses pemberdayaan masyarakat meliputi hal hal sebagai berikut:

- a. *Getting to know the local community* yaitu mengetahui karakteristik masyarakat setempat yang akan diberdayakan, termasuk perbedaan karakteristik yang membedakan masyarakat desa yang satu dengan yang lainnya. Mengetahui mengandung arti bahwa untuk memberdayakan masyarakat diperlukan hubungan timbale balik antara petugas (pemberdaya) dengan masyarakat.
- b. *Gathering knowledge about the local community* yaitu mengumpulkan pengetahuan yang menyangkut informasi mengenai masyarakat setempat. Pengetahuan tersebut merupakan informasi faktual tentang distribusi penduduk menurut umur, sex, pekerjaan, tingkat pendidikan, status sosial ekonomi, termasuk pengetahuan tentang nilai, sikap, ritual dan *custom*, jenis pengelompokan, serta faktor kepemimpinan baik formal maupun informal.
- c. *Identifying the local leaders* yakni bahwa segala usaha pemberdayaan masyarakat akan sia-sia apabila tidak memperoleh dukungan dari tokoh-tokoh setempat. Untuk itu, faktor "*the local leaders*" harus selalu diperhitungkan karena mereka mempunyai pengaruh yang kuat terhadap masyarakat.

- d. *Stimulating the community to realize that it has problems* yaitu bahwa didalam masyarakat yang terikat terhadap adat istiadat atau kebiasaan, sadar atau tidak sadar mereka tidak merasakan bahwa mereka punya masalah yang perlu diselesaikan. Karena itu, masyarakat perlu pendekatan persuasif agar sadar bahwa mereka punya masalah yang perlu dipecahkan, dan kebutuhan yang perlu dipenuhi.
- e. *Helping people to discuss their problems* yakni bahwa memberdayakan masyarakat bermakna merangsang masyarakat untuk mendiskusikan masalahnya serta merumuskan pemecahannya dalam suasana kebersamaan.
- f. *Helping people to identify their most pressing problems* yakni bahwa masyarakat perlu diberdayakan agar mampu mengidentifikasi permasalahan yang paling menekan. Dan masalah yang paling menekan inilah yang harus diutamakan pemecahannya.
- g. *Fostering self-confidence*, yaitu bahwa tujuan utama pemberdayaan masyarakat adalah membangun rasa percaya diri masyarakat. Rasa percaya diri merupakan modal utama masyarakat untuk berswadaya.
- h. *Deciding on a program action* yaitu bahwa masyarakat perlu diberdayakan untuk menetapkan suatu program yang akan dilakukan. Program *action* tersebut perlu ditetapkan menurut skala prioritas, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Tentunya program dengan skala prioritas tinggilah yang perlu didahulukan pelaksanaannya.
- i. *Recognition of strengths and resources* yaitu bahwa memberdayakan masyarakat berarti membuat masyarakat tahu dan mengerti bahwa mereka memiliki kekuatan-kekuatan dan sumber-

sumber yang dapat dimobilisasi untuk memecahkan permasalahan dan memenuhi kebutuhannya.

- j. *Helping people to continue to work on solving their problems*, bahwa pemberdayaan masyarakat adalah suatu kegiatan yang berkesinambungan. Karena itu, masyarakat perlu diberdayakan agar mampu bekerja memecahkan masalahnya secara berlanjut.
- k. *Increasing people's ability for self-help*, bahwa salah satu tujuan pemberdayaan masyarakat adalah tumbuhnya kemandirian masyarakat. Masyarakat yang mandiri adalah masyarakat yang sudah mampu menolong diri sendiri. Untuk itu, perlu selalu ditingkatkan kemampuan masyarakat untuk berswadaya. Ide menempatkan manusia lebih sebagai subjek dari dunianya sendiri mendasari dibakukanya konsep pemberdayaan (*empowerment*).

Proses kegiatan pengembangan dan pemberdayaan masyarakat harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat. Langkah-langkah perencanaan program tersebut setidaknya meliputi enam tahap sebagai berikut:

- a. Tahap *problem posing* (pemaparan masalah). Tahap ini dilakukan dengan cara mengelompokkan dan menentukan masalah-masalah atau problem-problem yang dihadapi warga yang akan menjadi subjek dampingan. Pada tahap ini akan diberikan penjelasan, informasi dan fasilitasi kegiatan musyawarah anatar warga yang akan menjadi subjek dampingan.
- b. Tahap *problem analisis* (analisis masalah). Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai informasi dari mulai jenis, ukuran dan ruang lingkup permasalahan-permasalahan yang dihadapi warga, dan informasi-informasi tersebut dapat diakses oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

- c. Tahap penentuan tujuan (*aims*) dan sasaran (*objectives*). Penentuan tujuan merujuk pada visi, tujuan jangka panjang, dan *stetmen* tentang petunjuk umum. Sementara sasaran bersifat lebih khusus dibandingkan dengan tujuan. Dalam memahami dan menjelaskan tujuan dan sasaran baik jangka panjang, menengah maupun sasaran jangka pendek, bergerak dari sesuatu yang lebih luas atau umum ke sesuatu yang lebih spesifik dan dari sesuatu yang abstrak ke sesuatu yang kongkret.
- d. Tahap *action plans* (perencanaan tindakan). Tahap ini dilakukan dengan kegiatan perencanaan berbagi aksi untuk mencapai tujuan. Dalam merencanakan aksi harus diperhatikan kesiapan tenaga kerja, peralatan, jaringan sosial, dana, waktu, tempat, informasi, faktor-faktor penghambat, faktor-faktor pendukung, permasalahan-permasalahan *stakeholder*, tugas-tugas nyata akan yang dilakukan, dll.
- e. Tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap ini dilakukan dengan mengimplementasikan langkah-langkah pengembangan masyarakat yang telah dirancang.
- f. Tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan secara terus menerus baik secara formal, semi formal, maupun informal, baik pada akhir proses kegiatan pengembangan masyarakat maupun pada setiap tahapan proses yang dilakukan (Zubaedi, 2013: 84-86).

C. Metode Pemberdayaan Masyarakat

Metode merupakan suatu kerangka kerja untuk menyusun suatu tindakan atau suatu kerangka berpikir, menyusun gagasan, yang beraturan, beraerah, dan berkonteks yang berkaitan relevan dengan maksud dan tujuan (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 197). Adapun metode pemberdayaan masyarakat adalah sebagai berikut:

a. RRA (*Rapid Rural Appraisal*)

RRA merupakan penilaian keadaan desa secara cepat, yang dalam kegiatan praktik RRA dilakukan oleh orang luar (tenaga profesional) dengan atau tanpa atau sedikit melibatkan masyarakat setempat. RRA merupakan teknik penilaian yang relative terbuka, cepat, dan bersih (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 199).

Adapun prinsip RRA Ali Azizi, dkk (2005: 237-238) menuliskan dalam bukunya sebagai berikut:

1. Merupakan triangulasi, simultansi pekerja antara beberapa sistem utama, yaitu komposisi tim, metode riset yang dipilih untuk observasi.
2. Eksplorasi dan interaksi, RRA tidak harus tunduk pada hepotesis yang tersedia pada riset terdahulu, tetapi harus membuka diri untuk menemukan fakta baru yang berupa konfirmasi dari temuan yang telah dijangkau atau bahkan temuan yang sma sekali baru.
3. Cepat dan *progressive learning*, RRA dilakukan dengan jangka waktu yang cepat sehingga dibutuhkan kapabilitas peneliti untuk dapat mempelajari fenomena secara proaktif dan progresif.
4. Fokuskan pada *indegeneus knowledge*, fokus utamanya adalah eksplorasi pengetahuan tingkat lokal yaitu pengertian konsepsional yang berkembang di level responden.
5. Fleksibel. RRA harus fleksibel dalam melakukan *probling* (pendalaman) terhadap satu isu masalah dan mencari akar persoalan pada tataran substantif.
6. Tim interdisipliner dan tim kerja.

b.

PRA (*Participatory Rapid Apprasial*)

PRA dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang seni struktur dari, dengan dan oleh masyarakat. Dan dikatakan pula bahwa PRA ini merupakan metode lanjutan dari RRA. Berbeda dengan RRA

yang dilakukan oleh tim yang terdiri dari orang luar, namun PRA ini lebih banyak melibatkan orang dalam yang terdiri dari *stakeholder* dan difasilitasi oleh orang-orang luar.

Adapun tahapan PRA adalah sebagai berikut (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 200-201):

- 1). Pemetaan wilayah dan kegiatan yang terkait dengan topic penilaian keadaan.
- 2). Analisis keadaan atau objek yang akan diteliti.
- 3). Pemilihan alternative pemecahan masalah yang paling layak atau dapat diandalkan (dapat dilaksanakan , efisien, dan diterima oleh sistem sosial).
- 4). Rincian tentang *stakeholder* dan peran yang diharapkan dari para pihak, serta jumlah dan sumber-sumber pembiayaan yang dapat diharapkan untuk melaksanakan program/kegiatan yang akan diusulkan/direkomendasikan.

c. FGD (*Focus Group Discussion*)

Awalnya FGD sendiri dirancang sebagai diskusi kelompok terarah yang melibatkan semua pemangku kepentingan suatu program, melalui diskusi partisipatif dengan dipandu oleh moderator dan sering sekali mengundang narasumber (Mardikanto dan Soebianto, 2013:201).

d. PLA (*Participatory Learning and Action*)

PLA merupakan metode pemberdayaan masyarakat yang dahulu dikenal sebagai *learning by doing* atau belajar sambil bekerja. Adapun prinsip metode PLA sebagai berikut:

- 1) PLA merupakan proses belajar secara kelompok yang dilakukan oleh semua pemangku kepentingan secara interaktif dalam suatu proses analisis bersama.
- 2) *Multi perspective*, beragam interpretasi pemecahan masalah yang dilakukan oleh para pihak dan beragam cara pandangnya.

- 3) Difasilitasi oleh ahli dan *stakeholder* (bukan anggota kelompok belajar) yang bertindak sebagai katalisator dan fasilitator dalam pengambil keputusan, jika diperlukan mereka akan meneruskan kepada pengambil keputusan.
- 4) *Spesifik* lokasi, sesuai dengan kondisi para pihak yang terlibat.
- 5) Pemimpin perubahan, dalam arti bahwa hasil keputusan yang diambil melalui PLA akan menjadi acuan bagi perubahan yang akan dilaksanakan oleh masyarakat setempat.

e. SL atau Sekolah Lapangan (*Farmer Field School*)

SL merupakan kegiatan pertemuan berkala yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat pada hamparan tertentu, yang diawali dengan membahas masalah yang sedang dihadapi, kemudian diikuti dengan curah pendapat, berbagai pengalaman, tentang alternative mengenai cara cara yang paling efektif dan efisien sesuai dengan sumber daya yang dimiliki. Sebagai kegiatan SL biasanya difasilitasi oleh fasilitator atau narasumber yang berkopent.

f. Pelatihan Partisipatif

Sebagai proses pendidikan, kegiatan pemberdayaan masyarakat banyak dilakukan melalui kegiatan-kegiatan pelatihan. Pelatihan partisipatif ini berbeda dengan pelatihan konvensional, pelatihan partisipatif dirancang untuk pendidikan orang dewasa dengan ciri utama adalah:

- 1). Hubungan fasilitator dengan peserta didik tidak lagi bersifat vertical tetapi bersifat horizontal.
- 2). Lebih mengutamakan proses dari pada hasil, dalam arti keberhasilan pelatihan tidak diukur seberapa banyak terjadi alih pengetahuan, tetapi seberapa jauh terjadi interaksi atau diskusi dan berbagi pengalaman antar sesama peserta ataupun fasilitator dengan peserta.

g. Pembelajaran dan Praktek secara Partisipatif

Metode ini merupakan metode baru dari pemberdayaan masyarakat yang sebelumnya dikenal sebagai *learning by doing* atau belajar sambil bekerja. Secara singkat metode pembelajaran dan praktek secara partisipatif merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui ceramah, curah pendapat dan diskusi tentang sesuatu topik tertentu yang dilanjutkan dengan kegiatan nyata yang relevan dengan materi pemberdayaan.

D. Pemberdayaan Pemuda

Badan Pusat Statistik (BPS) mendefinisikan, pemuda adalah yang berumur 16-30 tahun. (2010:10). Senada dengan itu, pengertian pemuda dalam UU nomor 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan adalah warga Negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Pemuda adalah kelompok masyarakat yang mulai mencari jati dirinya, oleh karena itu manusia muda ini masih memerlukan pembinaan dan pengembangan potensi dalam dirinya agar menuju ke arah yang lebih baik dan membawa bangsanya ke dalam perubahan yang positif. Pemberdayaan pemuda adalah proses mendayagunakan atau meningkatkan, mengembangkan serta memperkuat kemampuan/daya yang dimiliki oleh para pemuda/remaja dalam rangka pencapaian kemandirian. oleh karena itu, keterlibatan pemuda dalam proses pembaruan dan pembangunan sangat diperlukan. Kaum muda membawa semangat dan karakter yang kuat untuk memacu kelompok usia lain terhanyut dalam suasana yang berkobar.

Semangat ini ditunjukkan dengan adanya prestasi, keunggulan khas, kreatifitas, inovasi dapat diandalkan, daya juang dalam setiap persaingan, dan tidak kalah penting yaitu modal moral. Pemberdayaan merupakan salah satu wujud program kegiatan untuk dapat membuat perubahan baik dan

peningkatan kualitas kaum muda. Dalam UU nomor 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan menjelaskan pemberdayaan pemuda adalah kegiatan membangkitkan potensi dan peran aktif pemuda. Pemuda yang memiliki posisi generasi penerus bangsa digadang-gadang sebagai kelompok yang strategis untuk menanamkan jiwa revolusioner, kompetitif, optimis, bermoral dan berbudaya. Dengan segudang potensi yang dimiliki, pemuda mulai perlu diberdayakan dalam berbagai bidang kehidupan dalam lingkungan masyarakat dan dalam ekonomi.

Kegiatan pemberdayaan pemuda dilakukan melalui berbagai program, diantaranya adalah:

1. Kegiatan Produktif dan Ekonomis
2. Pendidikan dan Pelatihan
3. Menangani Masalah Sosial
4. Olahraga dan Kesenian
5. Kerohanian (Wahjudi, 2007:22-42).

E. Industri kreatif

Menurut Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Menurut John Howkins ekonomi kreatif terdiri dari periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain, fashion, film, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Muzakar Isa, didefinisikan sebagai penciptaan nilai tambah berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Sumber daya utamanya adalah kreativitas (*creativity*) yang didefinisikan sebagai kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan

sesuatu yang unik, menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari pakem (*thinking outside the box*). Kreativitas merupakan faktor yang menggerakkan lahirnya inovasi (*innovation*) dengan memanfaatkan penemuan (*invention*) yang sudah ada. (Muzakar Isa_352-361fix.pdf, *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi dan Bisnis & Call For Paper FEB UMSIDA 2016*, Diakses Tanggal 1 Agustus 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) industri kreatif diartikan sebagai industri yang digerakkan oleh karya-karya kreatif, seperti lukisan pakaian serta tari-tarian (<https:kbbi.kemdikbud.go.id/entri/industikreatif> diakses pada 28 Oktober 2019). Industri kreatif disini dimaksudkan sebagai salah satu alat produksi yang mengolah ide-ide atau gagasan para pemuda mengenai suatu benda atau jasa.

Adapun jenis Industri Kreatif Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam buku Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025, industri kreatif digolongkan kedalam 14 subsektor, diantaranya :

1. Periklanan (advertising)

Periklanan adalah sebuah deskripsi atau presentasi dari suatu produk, ide ataupun organisasi untuk membujuk individu atau konsumen untuk membeli, mendukung, atau sepakat atas suatu hal. Periklanan bisa menggunakan beberapa media, baik media suara, visual, ataupun media cetak contohnya iklan pada media cetak (surat kabar atau majalah), poster, pamflet, media elektroonik (televisi atau radio) dan lain sebagainya.

2. Arsitektur

Merupakan kegiatan kreatif yang erat kaitannya dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi hingga pengawasan konstruksi baik secara mikro hingga makro. Menurut Klasifikasi Baku Lapangan Usaha

Indonesia (KBLI) 2005 arsitektur mencakup usaha seperti desain bangunan, pengawasan konstruksi, perencanaan kota dan lain sebagainya.

3. Pasar barang seni

Merupakan suatu kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik, dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi yang biasanya dipasarkan melalui lelang, galeri, toko dan lain sebagainya. barang-barang yang biasanya dipasarkan pada pagelaran pasar barang seni ialah kerajinan, lukisan, seni rupa, dan beberapa barang yang memiliki nilai seni lainnya.

4. Kerajinan (craft)

Kerajinan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya. Ada 6 kategori produk yang tergolong kedalam kerajinan yakni keramik, logam, natural fiber (serat alam), batu-batuan, tekstil dan kayu. Dalam penelitian ini industri kreatif yang dimaksud adalah industri kreatif dari sektor kerajinan. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa subsektor kerajinan ini meliputi keramik, logam, batu-batuan, kayu dan lain sebagainya. industri kerajinan akar jati adalah kerajinan dengan bahan baku akar kayu jati yang kemudian diolah menjadi berbagai bentuk furniture seperti meja, kursi, wadah air dan bentuk-bentuk lainnya yang juga memiliki nilai seni dan keindahan.

5. Desain

Suatu kegiatan kreatif yang bernilai seni yang pada umumnya berkaitan dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

6. Fashion

Suatu kegiatan kreatif atau kegiatan penciptaan barang bernilai seni yang pada umumnya berhubungan dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan segala hal yang tujuannya adalah untuk menunjang penampilan seseorang. Kegiatan industri kreatif ini biasanya selalu mengalami perkembangan disetiap tahunnya.

7. Video, Film dan Fotografi

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk didalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film.

8. Permainan Interaktif

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif tidak semata-mata hanya tentang permainan, namun juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.

9. Musik

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi atau komposisi pada seni musik, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari suatu rekaman suara.

10. Seni Pertunjukan

Suatu kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tat panggung dan tata pencahayaan misalnya pertunjukan balet, tarian tradisional, musik teater, opera dan lain sebagainya.

11. Penerbitan dan percetakan

Suatu kegiatan kreatif yang berkaitan dengan penulisan konten dan perebitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencarian berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, passport, tiket pesawat, dan terbitan khusus lainnya.

12. Layanan komputer dan piranti lunak

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pengembangan teknologi informasi termasuk didalamnya jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak dan piranti keras.

13. Televisi dan radio

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi seperti reality show, infotainment, kuis dan lain sebagainya. termasuk juga penyiaran, transmisi konten acara baik televisi maupun radio.

14. Riset dan pengembangan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu serta pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar, baik pasar dalam negeri maupun pasar luar negeri ([https://openlibrary.org/subjects/development-ekonomi-kreatif-indonesia-2025- -.html](https://openlibrary.org/subjects/development-ekonomi-kreatif-indonesia-2025) diakses pada 11 November 2019).

BAB III

GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN DAN PAPARAN DATA

A. GAMBARAN UMUM DESA WOTSOGO KECAMATAN JATIROGO KABUPATEN TUBAN

1. Kondisi Geografis

Gambar 1

Peta Desa Wotsogo



Sumber: Goggle Maps Tahun 2020

Desa Wotsogo adalah sebuah wilayah yang berada di kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. Desa ini terletak dekat dengan pusat kecamatan. Pusat kabupaten dari Desa Wotsogo berjarak kurang lebih 60 km ke arah barat daya. Sebuah sungai kecil membelah desa ini menjadi dua wilayah besar, yakni Karangkidul dan Karanglor. Sungai itu adalah "Kali Kening" yang mengalir dari arah barat ke timur. Konon katanya sungai ini bersumber dari Gunung Kajar (wilayah Jawa Tengah) dan berakhir di Bangawan Solo (wilayah Bojonegoro).

Ditinjau dari segi geografis wilayah Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban terletak 20 kilometer dari permukaan laut dengan

luas desa 238,83 Ha. Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban dibatasi oleh :

- a. Sebelah Utara : Desa Sadang
- b. Sebelah Timur : Desa Sugihan
- c. Sebelah Selatan : Kecamatan Kenduruan
- d. Sebelah Barat : Desa Pasean

Letak Geografis

- a. Ketinggian tanah dari permukaan laut : 250 meter
- b. Banyaknya curah hujan : 1932,00 mm/tahun
- c. Topografi (dataran rendah, tinggi, pantai) : dataran rendah

Orbitasi (jarak dari pusat pemerintahan desa/kelurahan)

- a. Jarak dari pusat pemerintahan kecamatan : 1,23 km
- b. Jarak dari pusat pemerintahan kota administrasi : 1,50 km
- c. Jarak dari ibu kota kabupaten/ kotamadya : 60 km
- d. Jarak dari ibu kota propinsi : 107 km
- e. Jarak dari ibu kota Negara : 670 km

(Sumber: Data Monografi Desa Wotsogo tahun 2018)

2. Kondisi Demografi

Desa Wotsogo mempunyai dua dusun. yaitu: dusun Klagon dan dusun Wotsogo. Jumlah penduduk dusun Klagon ada 21 RT (Rukun Tetangga) dengan jumlah 910 KK (Kepala Keluarga) dengan total jiwa 2857 yang terdiri dari laki-laki 1403 dan perempuan 1454' sedangkan dusun Wotsogo sendiri ada 23 RT (Rukun Tetangga) dengan jumlah KK (Kartu Keluarga) 1091 dengan 3470 jiwa yang terdiri dari laki-laki 1748 dan perempuan 1722. Masyarakat Desa Wotsogo merupakan masyarakat yang majmuk, dengan jumlah penduduk menurut hitungan jenis kelamin berjumlah 6327 yaitu laki-laki 3151 orang dan perempuan 3176 orang. Untuk jumlah penduduk menurut hitungan Kepala Keluarga (KK) ada 2001 KK. Berikut adalah data monografi jumlah penduduk menurut beberapa kelompok:

Tabel 1
Jumlah Penduduk Menurut Usia

No.	Usia	Jumlah
1.	00 – 03 tahun	186 orang
2.	04 – 06 tahun	191 orang
3.	07 – 12 tahun	168 orang
4.	13 – 15 tahun	73 orang
5.	16 – 18 tahun	6 ang
6.	19 – ke atas	217 orang

Tabel 2
Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Tenaga Kerja

No.	Usia	Jumlah
1.	10 - 14 tahun	10 orang
2.	15 - 19 tahun	45 orang
3.	20 - 26 tahun	115 orang
4.	27 - 40 tahun	197 orang
5.	41 - 56 tahun	275 orang
6.	57 – ke atas	117 orang

(Sumber: Data Monografi Desa Wotsogo tahun 2018)

1. Kondisi Pendidikan

Kondisi pendidikan di Desa Wotsogo sebenarnya masih tergolong rendah, namun sebagian warganya ada yang mengenyam pendidikan hingga Perguruan Tinggi dan menyandang gelar sarjana. Hal ini karena di kota Tuban sendiri sudah dibangun enam Perguruan Tinggi, bahkan diantaranya sudah berdiri lebih dari sepuluh tahun dan telah mengeluarkan banyak alumni.

Semangat masyarakat untuk bersekolah kemungkinan besar karena faktor kesadaran masyarakat akan manfaat pendidikan bagi anak-anak mereka dengan harapan agar kehidupan anak-anaknya jauh lebih baik.

Selain faktor kesadaran, faktor tersedianya sarana pendidikan juga semakin banyak baik tingkat SLTP maupun SLTA yang hampir merata disetiap kecamatan. Terutama lembaga-lembaga pendidikan yang dibangun oleh pihak swasta atau swakarsa masyarakat setempat yang biasanya bernaung di bawah sebuah yayasan, badan wakaf atau pondok pesantren yang jumlahnya lumayan banyak. Berikut adalah data jumlah penduduk menurut tingkat pendidikan :

Tabel 3
Jumlah Penduduk Menurut Pendidikan Umum

No.	Jenis Pendidikan	Jumlah
1.	Sekolah Dasar	459 orang
2.	SLTP/ sederajat	346 orang
3.	SLTA/ sederajat	305 orang
4.	Diploma I	-
5.	Diploma II	5 orang
6.	Diploma III	6 orang
7.	Strata I	60 orang
8.	Strata II	1 orang
9.	Strata III	-

(Sumber: Data Monografi Desa Wotsogo tahun 2018)

Berdasarkan data monografi tersebut kondisi pendidikan masyarakat Desa Wotsogo walaupun masih tergolong rendah namun kesadaran akan pentingnya pendidikan sudah dimiliki oleh masyarakat, walaupun pendidikan terbanyak pada tingkat lulusan Sekolah Dasar.

2. Kondisi Pemuda

Pemuda memiliki kesempatan mengenyam pendidikan hingga jenjang yang tinggi dan keterampilan yang sama, pemuda yang ada di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo kabupaten Tuban. Pemuda yang sudah tamat mengenyam pendidikan SMP Sambil menunggu lowongan pekerjaan, mereka biasanya

menghabiskan waktu luang bersama pemuda lain yang juga menganggur. Selain pendidikannya hanya sampai lulus SMP, mereka juga minim keterampilan sehingga kebanyakan pemuda memilih merantau ke kota untuk memperbaiki nasib. Mereka memiliki kebiasaan kumpul-kumpul atau nongkrong tidak jelas hampir di setiap waktu. Baik itu di waktu pagi, siang, sore bahkan larut malam. serta sering melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat seperti bermain *Play Station* setiap hari, balap liar, dan lain sebagainya. Bukan tanpa alasan, mereka berlaku demikian karena memang sedang berada di tahap eksplorasi dengan rasa keingintahuan yang tinggi didukung dengan banyaknya waktu luang yang mereka miliki. Jika tidak dibina dengan baik, maka pemuda akan cenderung melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat.

“Dengan adanya kegiatan yang di lakukan oleh INKAGO pemuda desa Wotsogo merasa terbantu untuk mengatasi pengangguran. Kegiatan yang inovatif yang dilakukan oleh Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) membuat pemuda semakin tertarik dan berkembang dengan gayanya sendiri melalui kreativitas masing-masing. Karena Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) tidak membatasi apa yang ingin dilakukan oleh pemuda desa wotsogo untuk berkreaitifitas secara individu, diantara hasil kreativitas pemuda desa wotogo, pembuatan bahan tidak terpakai menjadi barang yang bernilai jual contoh batang jagung yang biasanya hanya dibakar tetapi dimanfaatkan menjadi vas bunga, pot dll” (Wawancara dengan Sofan, pemuda Desa Wotsogo, 13 Februari 2020).

3. Kondisi Ekonomi

Pada awalnya kondisi ekonomi masyarakat Desa Wotsogo bisa dibilang tergolong ekonomi menengah. Sebagian besar masyarakat bekerja sebagai wiraswasta, Desa Wotsogo bukanlah desa yang notabene berada jauh dari kota dan penuh dengan persawahan. Untuk itu, tidak heran jika hanya terdapat 83 penduduk yang bekerja sebagai petani, itupun hanya terdapat di dusun Karanglor, karena di dusun tersebut dekat dengan areal persawahan.. Dikarenakan jarak desa yang berada di pusat kecamatan maka masyarakat Desa Wotsogo mayoritas memiliki mata pencaharian sebagai wirausaha.

Wirausaha baik di bidang jasa maupun benda yang beragam menjadi sumber ekonomi penduduk.

Tabel 4
Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah
1.	Karyawan	
	a. Pegawai Negeri Sipil	18 orang
	b. TNI/POLRI	4 orang
	c. Swasta	164 orang
	d. BUMN	-
2.	Wiraswasta/Pedagang	345 orang
3.	Tani	83 orang
4.	Pertukangan	10 orang
5.	Buruh Tani	7 orang
6.	Pensiun	3 orang
7.	Nelayan	-
8.	Pemulung	-
9.	Guru	20 orang
10.	Jasa	10 orang

(Sumber: Data Monografi Desa Wotsogo tahun 2018)

4. Kondisi Keagamaan

Banyaknya pondok pesantren di daerah Kecamatan Jatirogo membuat kondisi keagamaan di Desa Wotsogo cenderung baik. Mayoritas masyarakatnya beragama Islam. Dengan adanya dua dusun yang ada di Desa Wotsogo, terdapat dua masjid dan 10 mushola dan masing-masing dusun terdapat 5 musolla, menggambarkan bahwa masyarakat desa Wotsogo memiliki fasilitas ibadah yang memadai untuk beribadah.

B. GAMBARAN UMUM INDUSTRI KREATIF ANAK MUDA RONGGOLawe (INKAGO)

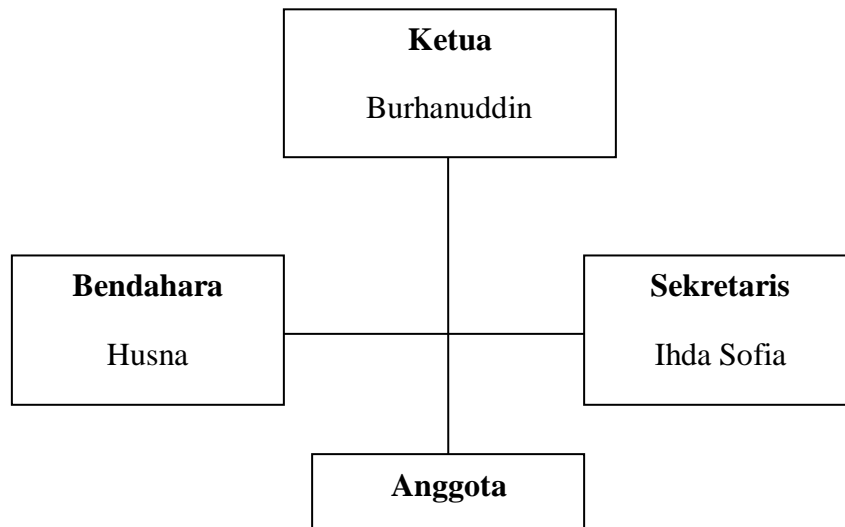
1. Sejarah Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO)

Sejarah berdirinya Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) dilandasi dengan semangat dan tekad yang kuat dari pemuda-pemudi Desa Wotosogo yang berada dalam suatu forum. Diawali dengan perkumpulan delapan orang pemuda-pemudi dengan kegelisahan yang sama terkait permasalahan ekonomi maupun sosial yang ada di daerah Kabupaten Tuban khususnya Desa Wotosogo. Pemuda sebagai bagian dari perubahan dirasa kurang berkontribusi dan minim wadah penyaluran kreatifitas maupun ide mereka. Maka dari itu dibentuklah sebuah organisasi yang bernama INKAGO dimana pemuda Desa Wotosogo bisa menuangkan ide-ide kreatifitasnya didukung dengan teman sebaya yang sama-sama memiliki tujuan yang sama (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) berdiri pada tanggal 17 September 2016 tertuang dalam AD ART INKAGO/1 halaman 2. Latar belakang pendiri INKAGO bervariasi. Yudi, Nuha, Burhanuddin, Sofan, Imam, Husna, Ihda Sofia dan Ulfi adalah pencetus berdirinya INKAGO. Dari pemuda-pemudi tersebut ada yang berlatar belakang pengukir, ada yang dari pengrajin batik, desain grafis, guru, serta penjual kopi. Pemuda-pemudi tersebut bertekad untuk mengajak pemuda-pemudi lain berkreasi sesuai bidang masing masing, saling membantu dan menguatkan untuk menumbuhkan benih-benih pemuda kreatif yang ada di Desa Wotosogo, terlebih bisa ke ranah Kabupaten Tuban (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

Gambar 2

Susunan Pengurus INKAGO



Sumber: Wawancara dengan Burhanuddin,
Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020

Penggagas INKAGO memiliki tujuan mulia agar pemuda lain mampu ikut serta dalam memajukan ekonomi masyarakat atau paling tidak pemuda bisa membiayai hidup sendiri sehingga menjadi pemuda mandiri. Pionir-pionir tersebut menilai bahwa warga desa mereka, yaitu Desa Wotsogo sebenarnya bisa dan mampu meningkatkan taraf ekonomi dan kemandirian mereka. Hanya saja, bagi orang-orang yang sudah lanjut usia, hal tersebut hanya angan belaka mengingat tenaga dan pikiran yang sudah terbatas. Untuk itu dipilihlah pemuda untuk menjadi objek pemberdayaan INKAGO, mengingat tenaga, waktu, dan pemikiran pemuda yang masih sangat bisa dikembangkan. Pada awalnya Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) hanya berjumlah delapan orang, tetapi sejak adanya kegiatan sosialisasi ke pemuda, kegiatan pelatihan kreativitas-kreativitas yang dilakukan oleh INKAGO jumlah anggota INKAGO menjadi bertambah. Siapapun dari latar belakang apapun boleh ikut bergabung dalam INKAGO. Tidak ada paksaan untuk menjadi anggota INKAGO. Namun jika melihat keberhasilan pemuda yang telah bergabung, sedikit banyak memotivasi

pemuda lain untuk turut bergabung dalam INKAGO (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

Gambar 3

Logo INKAGO



Sumber: Dokumentasi INKAGO

2. Bentuk Pemberdayaan INKAGO Melalui Industri Kreatif

Menurut Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Menurut John Howkins ekonomi kreatif terdiri dari periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain, fashion, film, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Muzakar Isa, industri kreatif didefinisikan sebagai penciptaan nilai tambah berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Sumber daya utamanya adalah kreativitas (*creativity*) yang didefinisikan sebagai kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari pakem (*thinking*

outside the box). Kreativitas merupakan faktor yang menggerakkan lahirnya inovasi (*innovation*) dengan memanfaatkan penemuan (*invention*) yang sudah ada (Muzakar Isa_352-361fix.pdf, *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi dan Bisnis & Call For Paper FEB UMSIDA 2016*, diakses Tanggal 1 Agustus 2019).

Pada awal terjadinya kegiatan industri kreatif yang ada di Desa Wotsogo Kabupaten Tuban, tidak lepas dari salah satu pemuda yang peduli dengan teman sebayanya, hal ini pada mulanya sebagian pemuda diajak dalam salah satu kegiatan Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) dengan tujuan agar sebagian pemuda tersebut tertarik mengenai kreatifitas dan inovatifnya pemuda–pemuda yang ada dalam kegiatan INKAGO.

Butuh beberapa kali kunjungan kegiatan untuk membuat sebagian pemuda bisa tertarik, dan hal itu terbukti manjur, para pemuda desa Wotsogo berkeinginan untuk ada kegiatan yang bermanfaat di desa tersebut, tentu bukan seluruh pemuda yang ada di Desa Wotsogo Ikut andil dalam kegiatan kreativitas, pada awlnya hanya ada 11 orang pemuda yang menjadi mitra dari INKAGO. Semakin lama semakin banyak pemuda yang ikut andil dalam kegiatan. Desa Wotsogo ada dua dusun yaitu Karanglor dan Wotsogo. (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020). Dari dua dusun tersebut ada kurang lebih 65 pemuda yang mengikuti kegiatan. Ada beberapa jenis kreativitas yang diinginkan oleh pemuda desa dan difasiliitasi oleh Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe diantaranya sebagai berikut :

a. Pembuatan Kaca Ukir

Pembuatan kaca ukir diperlukan ketelitian dan kejelian yang lebih. Proses pembuatan kaca ukir dimulai dengan menyiapkan kaca ukuran 15 cm persegi dan gambar yang ingin di gambar dalam kaca. Setelah itu, gambar ditempelkan ke bagian belakang kaca dan di gambar di bagian

atas kaca dengan menggunakan pensil. Lalu kaca di ukir dengan suatu alat yang bernama *Gerinda Tunner*. Setelah jadi, kaca percantik agar bernilai jual yang lebih tinggi dengan dibingkai pigura dan dibubuhi pernik-pernik serta lampu hias dibawah pigura sehingga bila teraliri oleh listrik, lampu tersebut menyinari gambar dan menjadikannya tampak menarik (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

b. Pembuatan Kerajinan dari Limbah *Bonggol Jagung*

Pembuatan kerajinan dari *bonggol jagung* disebabkan oleh adanya limbah *bonggol jagung* yang melimpah dan hanya dibakar begitu saja. Tetapi ditangan pemuda Wotsogo barang yang tadinya tidak berguna kini diubah menjadi barang yang bernilai jual. *Bonggol jagung* sangat mudah didapatkan, meskipun dalam jumlah besar bonggol dihargai dengan harga yang relatif murah. Ditangan pemuda INKAGO, *bonggol-bonggol* ini dibersihkan, dikeringkan, di potong sesuai kerangka kemudian diberi lubang di bagian tertentu untuk disambung dan disatukan. Tidak lupa, kerangka yang sudah berbentuk dicat untuk menambah warna agar lebih menarik dan menjadi berbagai bentuk seperti lampion, vas bunga, maupun hiasan lainnya (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

Gambar 4

Hasil Kerajinan dari *Bonggol Jagung*



Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

c. Kreasi dari Kain Batik

Kabupaten Tuban adalah salah satu daerah yang terkenal dengan banyaknya sentra pengrajin batik, baik batik tulis maupun cap yang semuanya tersebar di beberapa daerah. Maka tidak heran jika Tuban dikenal dengan produsen batik atau sarung Tuban. Kain batik yang melimpah dimanfaatkan oleh pemuda INKAGO untuk diolah kembali menjadi produk yang lebih kekinian. Kain batik yang ada diolah oleh pemuda-pemudi INKAGO menjadi berbagai produk seperti jaket batik, baju batik, songkok batik tanpa kertas, tempat tisu, dan lain sebagainya. Proses pembuatan pola, pemotongan pola, dan penjahitan pola hingga menjadi barang yang diinginkan dikerjakan oleh pemuda-pemudi INKAGO (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

Gambar 5

Kreasi *Songkok* Batik Tanpa Kertas dan Proses Pemotongan Pola Jaket



Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

d. Desain Grafis

Desain grafis berhubungan dengan pemanfaatan teknologi komputer atau gadget untuk menghasilkan suatu desain atau rancangan produk. Pemuda pemudi yang memiliki sisi kreatifitas di bidang desain,

diberi ruang untuk mengasah kemampuannya dan diarahkan untuk membuat suatu karya. Sebagai contoh, pembuatan pamflet, desain promosi usaha, desain banner, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan customer (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

e. Kreatifitas Kayu

Kreatifitas kayu adalah pemanfaatan limbah kayu menjadi sebuah produk. Kreatifitas kayu ini ada banyak macamnya, seperti gantung kunci, nama meja, vandel, lukis wajah di kayu, jam dinding, aksesoris rumah juga berbagai produk lain yang tentunya menambah nilai jual suatu barang yang awalnya kurang bisa dimanfaatkan. Limbah kayu banyak didapatkan di daerah ini karena melimpahnya produsen meubelair yang pasti menghasilkan banyak limbah kayu. Limbah kayu ini disortir, disatukan dan diptong untuk diolah menjadi produk-produk yang diinginkan (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

Gambar 6

Beberapa Hasil Kreatifitas dari Kayu



Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

C. PROSES PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PROGRAM INDUSTRI KREATIF

1. Seleksi Wilayah

Seleksi lokasi atau wilayah dilakukan dengan kriteria yang disepakati oleh pihak terkait dan masyarakat. Dalam hal ini pendiri Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) Sesuai yang dikatakan oleh ketua INKAGO Burhanuddin sebagai berikut:

“Lokasi Desa Wotsogo sangat berpotensi untuk dikembangkan, karena desa tersebut banyak terdapat barang-barang yang tidak dimanfaatkan dengan baik. Disisi lain, tingginya angka pengangguran pemuda juga menjadi permasalahan serius. Mengingat anak muda masih memiliki tenaga, waktu, dan ide yang banyak, tentu ini bisa jadi modal utama untuk memilik pemuda sebagai objek yang akan diberdayakan. Ya, karena kami para pencetus INKAGO berasal dari bumi Wotsogo, serta pertimbangan akan biaya, tenaga, dan keterjangkauan lokasi maka kami memilih melakukan pemberdayaan di Desa Wotsogo saja. Meskipun tidak dipungkiri bahwa anggota INKAGO sudah mulai bertambah dari desa-desa sekitar” (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

2. Sosialisasi Kegiatan Kreatifitas Pemuda

Sosialisasi dilakukan untuk meningkatkan pemahaman terhadap pemuda terkait tentang program dan atau kegiatan yang telah direncanakan. Sosialisasi dilakukan oleh pihak INKAGO kepada pemuda Desa Wotsogo untuk mengenalkan kegiatan pemberdayaan yang akan dilaksanakan.

Sosialisasi yang diadakan oleh INKAGO biasanya melalui *Forum Group Discussion (FGD)* yang diadakan di rumah salah satu pemuda sesuai kesepakatan sebelum FGD yang diikuti oleh pengurus INKAGO, pemuda Desa Wotsogo, dan perwakilan dari pemerintahan desa pun turut hadir. Sosialisasi ini selain mengenalkan program pemberdayaan juga menggali pemikiran atau masukan dari masing-masing pemuda, agar kedepannya kegiatan yang dilaksanakan sejalan dengan keinginan pemuda dan tujuan INKAGO.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Sofan:

“*Mengko ana sosialisasi kanggo pengenalan usaha kreatifitas dan kepemudaaan monggo sing ape melu. Gratis*”

kok, dijamin wareg ilmu wareg sekabehane. Yok monggo kancane diajak sekalian gakpopo. Santai wae acarane.

Biasanya pengumuman seperti itu lebih menarik dan mudah dimengerti pemuda desa, Mas” (Wawancara dengan Sofan, Pemuda Desa Wotsogo pada 13 Februari 2020).

Begitu juga dengan yang dikatakan oleh Anton selaku pemuda Desa Wotsogo bahwa:

“INKAGO masuk ke kalangan untuk memberi sosialisasi bagaimana seharusnya kreatifitas pemuda dikembangkan, dan hal apa yang bisa dilakukan oleh pemuda pada zaman sekarang. Bagaimana langkah konkrit yang harus ditempuh, dan pastinya selalu kami pantau perkembangannya” (Wawancara dengan Anton, pemuda Desa Wotsogo pada 13 Februari 2020).

Adapun pemuda Desa Wotsogo yang lain menambahkan bahwa:

“Awalnya kita diberi sosialisai dari INKAGO dan diberi pemahaman tentang progam industri kreatif atau kreatifitas pemuda pada masa kini dan apa yang bisa dilakukan oleh pemuda Desa Wotsogo. Petemuan selanjutnya kami diajak berdiskusi untuk menentukan kegiatan yang akan dilakukan dan penjelasan lebih rinci mengenai teknis pelaksanaannya” (Wawancara dengan Imam, pemuda Desa Wotsogo pada 13 Februari 2010).

Dari penjelasan tersebut menyatakan bahwa adanya sosialisasi untuk memberi pemahaman dan pengetahuan mengenai progam industri kreatif yang akan dilaksanakan.

Adapun sebagai ketua sekaligus pendamping, Burhanuddin juga menjelaskan bahwa:

“Adanya sosialisasi untuk membekali pengetahuan pemuda tentang pembuatan barang-barang yang tak terpakai bisa dimanfaatkan dan diubah menjadi suatu kreativitas yang bernilai jual tinggi. Bahwa seni itu mahal, selagi masih muda tidak ada salahnya mencoba hal baru yang positif. Sederhana saja kok Mas, tidak ada paksaan dari INAKGO untuk pemuda, jadi mereka lebih leluasa. Kami juga menerima masukan ide dari pemuda. Biar sepemahaman gitu” (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 15 Februari 2020).

3. Pemberdayaan Pemuda

Terdapat beberapa tahapan dalam proses pemberdayaan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi dan mengkaji potensi wilayah, permasalahan, serta peluang-peluangnya

Kegiatan ini dimaksudkan agar pemuda mampu dan percaya diri dalam mengidentifikasi serta menganalisa keadaan yang dibahas dalam forum FGD bersama pihak INAKGO.

“Identifikasi potensi sumber daya apa saja yang sekiranya bisa dibuat menjadi suatu kreatifitas yang bernilai jual, dilakukan dengan mengajak pemuda berkeliling desa untuk mengamati keadaan sekitar dan menemukan sumber daya yang tersedia. Hasilnya, ditemukan bahwa di rumah warga yang berprofesi sebagai petani, terdapat banyak *bonggol* jagung yang tidak terpakai selepas panen jagung. Banyak pula kayu-kayu bekas pembuatan meubel yang tidak terpakai dan biasanya hanya digunakan untuk bahan bakar memasak. Di sekitar Desa Wotsogo juga banyak ditemukan pabrik pembuatan kain batik. Untuk itu dibuatlan kegiatan pemberdayaan yang sesuai dengan sumber daya yang ada. (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 15 Februari 2020).

- b. Menyusun rencana kegiatan kelompok

Setelah melakukan identifikasi dan mengkaji potensi dan permasalahannya yaitu menyusun rencana kegiatan. Menyusun rencana kegiatan dilakukan dengan sistem FGD atau diskusi dan INKAGO sebagai fasilitator pemuda Wotsogo.

“Dalam menyusun rencana kegiatan kelompok disini pemuda Wotsogo bersama INKAGO menyepakati kegiatan yang akan dilakukan di waktu tertentu. Pemuda dibagi kedalam beberapa kelompok. Ada yang bertugas menyiapkan peralatan dan kebutuhan dasar, ada yang membuat pola, ada yang bagian *cutting*, ada yang bertugas sebagai finishing di setiap kerajinan yang diproduksi. Semua pemuda mendapatkan giliran yang berbeda di setiap pertemuan agar ilmu yang mereka

dapatkan merata.” (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

Tabel 5

Jadwal Kegiatan INKAGO

N o	Nama Kegiatan	Rincian Kegiatan	Waktu	Sasa ran	PJ
1	Sosialisasi/FGD	1. Pengenalan Kegiatan Pemberdayaan 2. Pembagian kelompok dan <i>job description</i> 3. Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan	Satu bulan sekali (kondisional)	Pemuda Desa Wotsogo	Udin Sofan
2	Pembuatan Kaca Ukir	1. Pembagian kelompok dan <i>job description</i> 2. Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan 3. Evaluasi kegiatan	Minggu ke-1 (Hari Kondisional)	Pemuda Desa Wotsogo	Anton
3	Pembuatan Kreasi Batik	1. Pembagian kelompok dan <i>job description</i> 2. Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan 3. Evaluasi kegiatan	Minggu ke-2 (Hari Kondisional)	Pemuda Desa Wotsogo	Imam
4	Pembuatan Kerajinan Kayu	1. Pembagian kelompok dan <i>job description</i> 2. Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan 3. Evaluasi kegiatan	Minggu ke-3 (Hari Kondisional)	Pemuda Desa Wotsogo	Udin
5	Pembuatan Kerajinan Bonggol Jagung	1. Pembagian kelompok dan <i>job description</i> 2. Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan 3. Evaluasi kegiatan	Minggu ke-4 (Hari Kondisional)	Pemuda Desa Wotsogo	Ihda

c. Menerapkan rencana kegiatan kelompok

Setelah menyusun rencana kegiatan kelompok melalui FGD, proses selanjutnya adalah menerapkan atau melaksanakan rencana kegiatan kelompok yang telah disusun dengan kongkrit dengan tetap memperhatikan realisasi dengan rencana awal melalui Pembelajaran dan Pelatihan secara Partisipatif. Dalam menerapkan rencana kegiatan-kegiatan yang awalnya dimulai dari pembuatan barang bekas menjadi barang bernilai jual untuk mewujudkan pemuda yang kreatif inovatif dan mandiri dalam ekonomi yang didampingi oleh INKAGO” (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

“Dalam proses ini, pemuda Wotsogo diarahkan untuk membuat suatu kreatifitas yang sudah disepakati sesuai dengan rencana kegiatan kelompok tersebut. Diharapkan, setiap pemuda tidak hanya mahir dalam satu kerajinan saja, tetapi di setiap pembuatan kerajinan, semua pemuda diajak ikut serta agar tidak hanya terpaku pada satu barang atau seni. Pemuda diberi kebebasan berpikir dan berkreativitas sesuai dengan yang mereka inginkan, tugas kami hanya memantau dan memberi masukan yang diperlukan” (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

d. Memantau proses dan hasil kegiatan secara terus menerus secara partisipatif *Participatory Monitoring And Evaluation* (PME).

PME ini dilakukan untuk penilaian, pengkajian dan pemantuan kegiatan baik prosesnya atau pelaksanaanya maupun hasil dan dampaknya agar dapat disusun proses perbaikan kalau diperlukan. Dalam hal ini pemantauan dan evaluasi dilakukan oleh pengurus INKAGO di akhir pertemuan atau kegiatan, semisal kegiatan pembuatan kaca ukir maka di akhir acara akan ada sesi evaluasi bersama pemuda Desa Wotsogo agar apabila terdapat hambatan bisa segera dipecahkan. Adapun Sofan sebagai pemuda Desa Wotsogo menyatakan bahwa:

“Pemantauan ya dilakukan pas ada kegiatan Mas. Evaluasi selalu ada Mas, dilakukan sekitar dua sampai enam bulan sekali setelah berjalanya progam. Di awal progam, evaluasi sering dilakukan. Sekarang karena sudah berjalan dan progresnya bagus evaluasi dilakukan enam bulan sekali, dan kami selalu mengundang pihak INKAGO untuk mendampingi evaluasi kami, Mas” (Wawancara dengan Sofan, pemuda Desa Wotsogo pada 15 Februari 2020).

4. Pemandirian Pemuda

Pemandirian diperlukan karena tujuan dari pemberdayaan sendiri adalah terwujudnya kemandirian masyarakat. Hal ini dilakukan dalam pemberdayaan pemuda melalui progam Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. Hal ini dilakukan Burhanuddin sebagai ketua INKAGO mengatakan bahwa

“Pemuda Wotsogo sampai sekarang masih menjadi dampingan kita mas. Namun pemandirian juga dilakukan sejak kegiatan pertama mas. Pemuda dilatih secara mandiri dilatih untuk merawat dan mengembangkan apa yang sudah mereka miliki. Pemandirian diperlukan mas. Awalnya kami yang harus aktif namun karena nanti harus ada penerus untuk progam tersebut dalam operasionalnya keaktifan dari kami mulai dikurangi agar pemuda mampu menjalankan progam ini secara mandiri” (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

Sementara menurut Sofan:

“Dengan adanya kegiatan yang dilakukan INKAGO dan pemuda Desa Wotsogo pemuda menjadi lebih kreatif dan inovatif erta peka terhadap masalah lingkungan sekitar, dan dengan adanya kegiatan tersebut mereka menjadi lebih kompak. Pemuda menjadi lebih mandiri dalam hal ekonomi dan mengurangi waktu menganggur ke dalam hal positif serta mengurangi kenakalan pada remaja dengan adanya kegiatan tersebut” (Wawancara dengan Sofan Pemuda Desa Wotsogo pada 15 Februari 2020).

D. HASIL PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PROGRAM INDUSTRI KREATIF ANAK MUDA RONGGOLAWA (INKAGO) DI DESA WOTSOGO KECAMATAN JATIROGO KABUPATEN TUBAN

Hasil pemberdayaan melalui program industri dapat beberapa aspek. Adapun hasil karyaayaan adalah sebagai berikut: pembuatan kaca ukir, melukis, desain grafis, kreativitas kayu, dan pembuatan kerajinan dari *bonggol* jagung.

1. Pembuatan kaca ukir

Pembuatan kaca ukir yang dilakukan oleh anak muda Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. Pembuatan kaca ukir diperlukan ketelitian dan kejelian yang lebih. Proses pembuatan kaca ukir dimulai dengan menyiapkan kaca ukuran 15 cm persegi dan gambar yang ingin di gambar dalam kaca. Setelah itu, gambar ditempelkan ke bagian belakang kaca dan di gambar di bagian atas kaca dengan menggunakan pensil. Lalu kaca di ukir dengan suatu alat yang bernama *Gerinda Tunner*. Setelah jadi, kaca percantik agar bernilai jual yang lebih tinggi dengan dibingkai pigura dan dibubuhi pernak-pernik serta lampu hias dibawah pigura sehingga bila teraliri oleh listrik, lampu yang dibawah tadi menyinari gambar dan menjadi tampak lebih indah.

2. Pembuatan Vas Bunga atau Hiasan Lampu dari Bonggol Jagung

Pembuatan vas bunga atau hiasan lampu dari bonggol jagung disebabkan oleh adanya limbah *bonggol* jagung yang melimpah dan hanya dibakar begitu saja. Tetapi ditangan pemuda Wotsogo barang yang tadinya tidak berguna kini diubah menjadi barang yang bernilai jual. Bonggol jagung sangat mudah didapatkan, meskipun dalam jumlah besar bonggol dihargai dengan harga yang relatif murah. Ditangan pemuda INKAGO, bonggol-bonggol ini dibersihkan, dikeringkan, di potong sesuai kerangka kemudian diberi lubang di bagian tertentu untuk disambung dan disatukan. Tidak lupa, kerangka yang sudah berbentuk

dicat untuk menambah warna agar lebih menarik dan menjadi berbagai bentuk seperti lampion, vas bunga, maupun hiasan lainnya.

3. Kreasi Kain Batik

Melukis batik mayoritas dikerjakan oleh pemuda INKAGO. Dimulai dari pembuatan pola dan pemilihan kain dasar. Kemudian dilanjutkan dengan menggambar pola menggunakan malam khusus batik dan mewarnai kain dengan warna dasar, lalu direbus dan dikeringkan hingga menjadi kain batik siap jual. Selain itu, kain batik yang telah diproduksi juga diolah oleh pemuda pemudi INKAGO menjadi berbagai produk seperti jaket batik, baju batik, songkok batik tanpa kertas, dan lain sebagainya. Proses pembuatan pola, pemotongan pola, dan penjahitan pola hingga menjadi barang yang diinginkan dikerjakan oleh pemuda pemudi INKAGO.

4. Desain Grafis

Desain grafis berhubungan dengan pemanfaatan teknologi komputer atau gadget untuk menghasilkan suatu desain atau rancangan produk. Pemuda pemudi yang memiliki sisi kreatifitas di bidang desain, diberi ruang untuk mengasah kemampuannya dan diarahkan untuk membuat suatu karya. Sebagai contoh, pembuatan pamflet, desain promosi usaha, desain banner, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan customer.

5. Kreatifitas Kayu

Kreatifitas kayu adalah pemanfaatan limbah kayu menjadi sebuah produk. Kreatifitas kayu ini ada banyak macamnya, seperti gantungan kunci, nama meja, vandel, lukis wajah di kayu, jam dinding, aksesoris rumah juga berbagai produk lain yang tentunya menambah nilai jual suatu barang yang awalnya kurang bisa dimanfaatkan. Limbah kayu banyak didapatkan di daerah ini karena melimpahnya produsen meubelair yang pasti

menghasilkan banyak limbah kayu. Limbah kayu ini disortir, disatukan dan diptong untuk diolah menjadi produk-produk yang diinginkan. Paparan diatas merupakan kreativitas yang dihasilkan dari kegiatan industri kreatif yang ada di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

Adanya pemberdayaan pemuda yang dilakukan oleh Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) sangat membantu bagi kemandirian ekonomi secara pribadi bagi pemuda desa Wotsogo sebagaimana yang diungkapkan oleh Husna bahwa:

”Kalau dibilang membantu ya sangat membantu mas, biasanya pemuda disini banyak waktu luang dan kebanyakan hanya nongkrong-nongkrong di warung kopi wifian sampai beberapa jam, tapi dengan adanya program tersebut maka pemuda di desa Wotsogo waktunya menjadi lebih bermanfaat dan bisa membuat barang kreativitas (Wawancara dengan Husna, pemuda Desa Wotsogo pada 15 Februari 2020)”.

Hasil pemberdayaan yang dilakukan oleh Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe juga sangat dirasakan bagi orang tua pemuda desa Wotsogo, menurut Bapak Maskan salah satu orang tua dari pemuda menuturkan “ nggih sangat membantu dan sangat dirasakan untuk orang tua pemuda mas, karena anak kita mempunyai kreativitas dan waktu yang positif, bukan sekedar nongkrong diwarung wifinan, terkadang sampai ada yang balap liar, tapi dengan adanya program tersebut orang tua menjadi tidak khawatir kepada anaknya, dan dari segi keuangan anak-anak jarang minta uang ke orang tua kecuali kebutuhan yang memang perlu uluran orang tua (Bapak Maskan, Orang tua pemuda, 15 Februari 2020).

Adapun hasil dari proses pemberdayaan tersebut menurut Ketua INKAGO yaitu “ hasilnya itu ada pembuatan kaca ukir, melukis, desain grafis, kreativitas kayu, dan pembuatan kerajinan berupa hiasan dari *bonggol jagung* (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020). Selain itu hasil bukan hanya fisik namun juga ada yang non fisik, misalnya pemuda Wotsogo menjadi lebih kreatif dan inovatif,

serta limbah *bonggol* jagung yang berserakan menjadi berkurang serta pemuda mampu secara ekonomi mencukupi kebutuhannya sendiri.

BAB IV

ANALISIS DATA

C. ANALISIS PROSES PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PROGAM INDUSTRI KREATIF ANAK MUDA RONGGOLawe (INKAGO) DI DESA WOTSOGO KECAMATAN JATIROGO KABUPATEN TUBAN

Konsep pemberdayaan dalam wacana pembangunan masyarakat selalu di hubungkan dengan konsep mandiri, partisipasi, jaringan kerja dan keadilan. Pemberdayaan masyarakat adalah upaya untuk menciptakan atau meningkatkan kapasitas masyarakat, baik secara individu maupun kelompok, dalam memecahkan segala persoalan terkait upaya meningkatkan kapasitas hidup, kemandirian dan kesejahteraan (Zafar, 2012: 5).

Pemberdayaan pemuda melalui program Industri Kreatif anak Muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban membawa manfaat untuk masyarakat. Penerima manfaat bukan hanya pemuda saja namun juga dirasakan manfaatnya bagi para orang tua pemuda di Desa Wotsogo kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. Dengan adanya pemberdayaan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan hidup pemuda, kemandirian serta kesejahteraan pemuda. Hal ini sesuai dengan pengertian pemberdayaan menurut Zafar diatas.

Program industri kreatif di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban merupakan kegiatan yang orakasai oleh Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) organisasi yang berfokus untuk pemberdayaan dan peningkatan kemandirian pemuda di Kabupaten Tuban. Kegiatan ini bekerja sama dengan pemuda Desa Wotsogo untuk meningkatkan kemandirian pemuda desa dengan kegiatan pemberdayaan dan pengembangan kreativitas yang bermanfaat bagi para pemuda.

Pemberdayaan adalah sebuah proses. Sebagaimana yang dikatakan Sunyoto Usman yang dikutip oleh Alfitri (2001: 24) pemberdayaan adalah sebuah proses dalam bingkai usaha memperkuat apa yang disebut

community self reliance atau kemandirian. Dalam proses ini masyarakat didampingi untuk mengerti permasalahan yang ada, dibantu untuk menemukan solusi alternatif masalah tersebut, serta diperlihatkan strategi memanfaatkan berbagai *resources* yang dimiliki dan dikuasai. Maka dari itu kita akan membahas tentang proses pemberdayaan pemuda melalui program Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. Berdasarkan landasan teori terdapat beberapa proses menurut beberapa perspektif penulis. Dalam menganalisis pemberdayaan pemuda melalui program Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban peneliti menggunakan teori yang dikutip Mardikanto dan Soebianto (2013: 125-126). Adapun prosesnya sebagai berikut:

1. Seleksi Wilayah

Menurut Mardikanto dan Soebianto (2013: 125) seleksi wilayah dilakukan sesuai kriteria yang telah disepakati oleh pihak terkait. Penetapan kriteria sangat dalam memilih lokasi agar tujuan pemberdayaan masyarakat akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan Burhanuddin selaku ketua INKAGO atau bisa dikatakan fasilitator pemilihan lokasi dengan cara melakukan *assesment*. Dengan hasil *assesment* tersebut bahwa pemuda Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban sendiri memiliki alasan dan potensi yang sesuai dengan tujuan pemberdayaan. Sebagaimana yang dikatakan Burhanuddin:

“Pemuda Desa Wotsogo sangat bersemangat dan kompak maka INKAGO melihat ada peluang untuk mengembangkan pemuda Desa Wotsogo dengan mengadakan program Industri kreatif, karena dilihat banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya untuk nongkrong diwarung kopi, *play station*, balap liar maka INKAGO berinisiatif untuk melakukan kegiatan tersebut agar pemuda mempunyai waktu yang bermanfaat dan bisa menyalurkan kekreatifitasannya” (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

2. Sosialisasi pemberdayaan pemuda melalui program industri kreatif

Adanya sosialisasi dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan pihak terkait tentang program atau kegiatan pemberdayaan yang telah direncanakan (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 125). Hal ini membantu dalam komunikasi dengan masyarakat. Selain itu sosialisasi dilakukan agar masyarakat tertarik dengan program yang akan dilakukan. Sosialisasi yang diadakan oleh INKAGO biasanya melalui *Forum Group Discussion (FGD)* yang diadakan di rumah salah satu pemuda sesuai kesepakatan sebelum FGD yang diikuti oleh pengurus INKAGO dan pemuda Desa Wotsogo. Sosialisasi ini selain mengenalkan program pemberdayaan juga menggali pemikiran atau masukan dari masing-masing pemuda, agar kedepannya kegiatan yang dilaksanakan sejalan dengan keinginan pemuda dan tujuan INKAGO.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang tertuang dalam bab tiga sosialisasi dilakukan untuk memberi pengetahuan dalam menjalankan program. Dari bagaimana membuat kaca ukir, melukis dikayu, dan membuat kerajinan dari limbah menjadi barang bernilai jual, desain grafis dan pembuatan kreativitas dari kayu terhadap pemuda Desa Wotsogo sosialisasi dilakukan oleh Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO). Dimulai dari sosialisasi antar sesama pemuda, hingga diskusi terbuka yang melibatkan pemuda, orang tua pemuda, dan pengurus INKAGO.

3. Proses Pemberdayaan Pemuda

Pemberdayaan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kemampuan dan kemandirian masyarakat dalam meningkatkan taraf hidupnya. Dalam proses tersebut masyarakat melakukan hal-hal berikut (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 125-126):

a) Mengidentifikasi dan mengkaji potensi wilayah permasalahan serta peluang-peluangnya

Kegiatan yang dilakukan yaitu mengidentifikasi dan mengkaji potensi wilayah dan peluangnya. Menurut Mardikanto dan Soebianto (2013: 126) proses ini memerlukan beberapa hal yang perlu disiapkan antara lain

persiapan pertemuan antara perwakilan pemuda Desa Wotsogo dan Industri Kreatif Anak Muda Ronggilawe (INKAGO) guna membahas tentang pertemuan awal dan teknis pelaksanaannya, persiapan penyelenggaraan pertemuan, pelaksanaan kajian, serta pembahasan hasil penyusunan rencana tindakan.

b) Menyusun rencana program kelompok

Proses selanjutnya setelah melakukan identifikasi potensi dan masalah adalah menyusun rencana kegiatan melalui *Forum Group Discussion (FGD)*. Sama halnya dengan proses sosialisasi, FGD dalam rangka penyusunan rencana program juga diikuti oleh pemuda desa dan INKAGO. Menurut hasil wawancara yang dilakukan peneliti, dalam menyusun rencana program fasilitator secara partisipatif melibatkan pemuda terus berfikir tentang masalah yang mereka hadapi dan bagaimana cara mengatasinya. Dalam menyusun rencana kegiatan dilakukan secara musyawarah di mana INKAGO sebagai fasilitator. Dalam penyusunan rencana kegiatan ada beberapa masalah yang harus diatasi, diantaranya banyaknya limbah jagung ketika musim panen dan tidak terpakai dan biasanya hanya dibakar, dan dijadikan sebuah kerajinan berupa hiasan lampu, serta kayu yang melimpah di Desa Wotsogo di buat kerajinan. Dalam proses ini pemuda diajak berdiskusi memecahkan masalah dan menyusun rencana kegiatan yang akan dilakukan bersama.

c) Menerapkan rencana kerja kelompok

Rencana yang telah disusun dalam FGD sebelumnya diimplementasikan dalam kegiatan yang nyata melalui metode Pembelajaran dan Praktik secara Partisipatif. Metode ini dikenal sebagai *learning by doing* atau belajar sambil bekerja. Secara singkat metode pembelajaran dan praktek secara partisipatif merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui ceramah, curah pendapat dan diskusi tentang sesuatu topik tertentu yang dilanjutkan dengan kegiatan nyata yang relevan dengan materi pemberdayaan.

Berbagai pelatihan untuk menambah ketrampilan dan pengetahuan pemuda dilakukan. Menurut hasil wawancara dari beberapa narasumber sebelum dilaksanakan kegiatan pemuda di bekali pengetahuan tentang peluang

pemuda untuk bisa mandiri secara ekonomi yang sebenarnya kegiatan tersebut sudah dijelaskan juga pada tahap sosialisasi. Pelaksanaan pembuatan kreativitas didampingi oleh INKAGO, dalam kegiatan tersebut semua kebutuhan pemuda untuk berkreaitivitas dicukupi oleh INKAGO.

d) Memantau proses dan hasil terus menerus secara partisipatif
Participatory Monitoring and Evaluation (PME)

Pemantauan dilakukan disetiap tahapan pemberdayaan agar prosesnya sesuai dengan tujuan awal (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 126). Pemantauan dan evaluasi dalam pemberdayaan pemuda melalui program Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban dilakukan disetiap proses pemberdayaan dan evaluasi dilakukan setiap kegiatan selesai.

4. Pemandirian Pemuda

Berpegang pada prinsip pemberdayaan masyarakat yang memiliki tujuan memandirikan masyarakat dan meningkatkan taraf hidupnya maka pendampingan itu untuk menyiapkan masyarakat agar benar-benar mampu mengelola sendiri kegiatannya (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 127). Berdasarkan beberapa hasil wawancara program ini masih berlanjut. Namun, pemandirian disetiap kegiatan tetap dilaksanakan. Yaitu dengan tanggung jawab individu dan kelompok terhadap kegiatan tersebut. Seperti yang dikatakan Burhanuddin bahwa:

“Pemuda Wotsogo sampai sekarang masih menjadi dampingan kita mas. Namun pemandirian juga dilakukan sejak kegiatan pertama mas. Pemuda dilatih secara mandiri dilatih untuk merawat dan mengembangkan apa yang sudah mereka miliki. Pemandirian diperlukan mas. Awalnya kami yang harus aktif namun karena nanti harus ada penerus untuk program tersebut dalam operasionalnya keaktifan dari kami mulai dikurangi agar pemuda mampu menjalankan program ini secara mandiri” (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020).

Sementara menurut Sofan, dengan adanya kegiatan yang dilakukan INKAGO dan pemuda Desa Wotsogo pemuda menjadi lebih kreatif dan inovatif serta peka terhadap masalah lingkungan sekitar, dan dengan adanya

kegiatan tersebut mereka menjadi lebih kompak. Pemuda menjadi lebih mandiri dalam hal ekonomi dan mengisi waktu menganggur ke dalam kegiatan dan hal positif serta mengurangi kenakalan remaja dengan mengajak dan memberdayakan pemuda” (Wawancara dengan Sofan, Pemuda Desa Wotsogo pada 15 Februari 2020).

D. ANALISIS HASIL PEMBERDAYAAN PEMUDA MELALUI PROGAM INDUSTRI KREATIF ANAK MUDA RONGGOLawe (INKAGO) DI DESA WOTSOGO KECAMATAN JATIROGO KABUPATEN TUBAN

1. Hasil Pemberdayaan

Pemberdayaan masyarakat adalah upaya untuk menciptakan atau meningkatkan kapasitas hidup masyarakat, baik secara individu maupun kelompok, dalam memecahkan berbagai persoalan terkait upaya meningkatkan kapasitas hidup, kemandirian dan kesejahteraan (Zafar, 2012: 5). Dari pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa pemberdayaan diharapkan dapat menghasilkan tiga hal yaitu meningkatkan kapasitas hidup, kemandirian dan kesejahteraan sosial. Adapun hasil dari pemberdayaan pemuda melalui progam industri kreatif mencakup tiga hal tersebut yaitu:

a. Peningkatan Kapasitas Hidup

Salah satu tujuan pemberdayaan adalah peningkatan kapaitas. Yaitu peningkatan kemampuan (individu, kelompok, organisasi, dan kelembagaan yang lain) untuk menunjukkan fungsinya secara efektif, efisien dan berkelanjutan. Peningkatan kapasitas dilakukan agar masyarakat semakin mandiri (Mardikanto dan Soebianto, 2013: 69). Selama proses berlangsungnya proses pemberdayaan masyarakat diberi sosialisasi dan pelatihan akan kegiatan-kegiatan yang dijalankan. Diantaranya adalah pelatihan pembuatan batang jagung menjadi hiasan bernilai jual, kaca ukir, melukis, dan macam-macam kreativitas kayu merupakan bentuk peningkatan kapasitas hidup masyarakat pada umumnya khususnya pemuda.

b. Kemandirian

Kemandirian dan peningkatan kapasitas hidup sangat berkaitan. Seperti yang ditulis sebelumnya bahwa peningkatan kapasitas dilakukan untuk meneju kemandirian. Kemandirian artinya masyarakat memiliki perilaku yang aktivitasnya diarahkan kepada diri sendiri, tidak banyak mengharapkan bantuan dari orang lain, dan bahkan mencoba memecahkan masalahnya sendiri (Sa'diyah, 2017: 13).

Proses pemasaran dari hasil kreativitas pemuda melalui promosi langsung atau dari mulut ke mulut, mengikuti event atau bazar yang ada di Kabupaten Tuban dan daerah sekitar Tuban. Sistemnya, produk-produk hasil kreativitas pemuda Wotsogo dipasarkan dan dibeli konsumen secara langsung di sekretariat INKAGO atau ketika di bazar yang diikuti INKAGO. Bisa juga melalui media online Whatsapp dan dikirim ke alamat yang dikehendaki pembeli.

Anggota INKAGO secara bergantian mengikuti bazar agar bisa mengetahui tata cara ada kondisi yang ada saat ada kegiatan bazar. Setelah mengerti kondisi atau suasana bazar, diharapkan nantinya pemuda anggota

INKAGO tidak lagi mengambil stok produk kreativitas pemuda Desa Wotsogo melainkan para pemuda Desa Wotsogo itulah yang harus bisa memasarkan sendiri hasil produk yang mereka kembangkan baik dengan media online, secara langsung, maupun mengikuti bazar agar pemuda tidak hanya bisa memproduksi namun juga bisa memasarkan karya-karya mereka. Lambat laun, pemuda bisa mandiri dalam berkarya, mandiri dalam memasarkan produk, serta mandiri dalam perekonomiannya dan tidak lagi perlu jauh-jauh mengadu nasib ke kota untuk mencari pekerjaan.

Selain itu, ada beberapa bentuk kemandirian yang didapatkan pemuda. Diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Lingkungan

Kemandirian lingkungan yang didapatkan dari pemberdayaan ini berdasarkan analisis adalah meningkatkan kesadaran pemuda Desa Wotsogo dalam hal menjaga kebersihan lingkungan. Dalam hal ini pemuda Desa Wotsogo menjadi sadar akan pentingnya lingkungan

yang bersehu untuk kehidupan yang sehat, pemuda Wotsogo membersihkan lingkungan sekitar guna dijadikan suatu kreativitas yang bernilai jual khususnya pembuatan hiasan lampu dari bahan *bonggol* jagung, yang biasanya oleh para masyarakat hanya dibakar.

b) Ekonomi

Kemandirian ekonomi yang didapatkan dari kegiatan pemberdayaan pemuda Wotsogo adalah pemuda Wotsogo menjadi lebih mandiri dalam hal ekonomi. Pendapatan yang didapatkan memang tidak menentu. Apabila ada pesanan, mereka bisa meraup untung sekitar Rp.500.000 sampai Rp.700.000 untuk satu pesanan, tergantung banyak tidaknya pesanan. Dan di hari biasa, rata-rata mereka mendapatkan Rp.200.000 per minggu. (Wawancara dengan Burhanuddin, Ketua INKAGO pada 13 Februari 2020). Pemuda mampu memenuhi kebutuhannya sendiri dan tidak selalu bergantung dan merepotkan orang tua.

Seperti yang di tuturkan oleh satu orang tua pemuda:

“*Nggih*, sangat membantu dan sangat dirasakan untuk orang tua pemuda Mas, karena anak kita bisa menyalurkan kekreatifitasannya melalui kegiatan positif, bukan sekedar *cangkruk* di warung, kadang main PS sampai larut. Tapi dengan adanya program tersebut kami selaku tua menjadi tidak khawatir kepada anak kami, dan dari segi keuangan anak-anak jarang minta uang ke orang tua kecuali kebutuhan yang memang perlu uluran orang tua (Wawancara dengan Bapak Maskan, Orang tua pemuda pada 15 Februari 2020).

c) Kreatifitas

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa narasumber hasil dari kegiatan pemberdayaan pemuda melalui program industri kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) dapat dianalisis bahwa pemuda Desa Wotsogo menjadi punya waktu positif dan berkreaitivitas tanpa batas dan inovatif dalam menyikapi segala hal. Pemuda Wotsogo menjadi menegerti pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan

dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu.

Gambar 7

Hasil Kreasi Pemuda yang dipamerkan



Sumber: Dokumentasi Pribadi

d) Sosial dan Budaya

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa narasumber dapat di analisis perubahan dari aspek sosial yang dirasakan meliputi perubahan perilaku pemuda Desa Wotsogo menjadi lebih peka terhadap kebersihan lingkungan, meningkatkan kerja sama atau kekompakan dalam membuat suatu kreativitas dan saling membantu saling peduli anatar pemuda untuk memasarkan hasil kreatifitasnya melalui penjualan online dan mengikuti *event/expo*.

Gambar 8

Expo di Kota Tuban Kerjasama dengan Dinas Perdagangan Tahun 2019



Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. Kesejahteraan

Kesejahteraan merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam pemberdayaan. Kesejahteraan hidup selalu dikaitkan dengan kualitas hidup. Dengan adanya pemberdayaan ini pemuda Desa Wotsogo semakin sadar dan mengetahui apa artinya kebersihan lingkungan, kreatifitas, ekonomi, kerja sama dan gotong royong saling membantu dan membentuk karakter pemuda Wotsogo menjadi pemuda kreatif dan inovatif sehingga menjadi pemuda yang mandiri.

2. Indikator Keberhasilan Pemberdayaan

Melihat lebih dalam mengenai tujuan masyarakat mandiri, yaitu untuk menciptakan masyarakat yang berdaya (Awang, 2010: 37) menyebutkan indikator masyarakat yang telah berdaya antara lain:

- a. Mempunyai kemampuan menjangkau dan menggunakan pranata dan sumber-sumber yang ada di masyarakat

Pemuda yang telah diberdayakan secara tidak langsung telah menjangkau organisasi atau bisa dikatakan pranata sosial untuk meningkatkan kapasitas hidupnya. INKAGO sebagai salah satu wadah yang membantu dan menjembatani pemuda-pemuda Desa Wotsogo mengembangkan kreatifitas pemuda dan membantu memberdayakan kehidupan pemuda.

- b. Dapat berjalannya *bottom up planning*

Bottom up planning dapat terjadi jika pihak yang berada di posisi bawah memiliki kekuatan untuk menyalurkan aspirasinya kepada pihak yang berada di atasnya dengan prakarsa sendiri. Dalam hal ini, pemuda sebagai bagian dari warga Desa Wotsogo dengan adanya pemberdayaan dari INKAGO ini dapat menyalurkan kreatifitas dan aspirasinya sehingga dapat secara mandiri membuat program kegiatan yang secara otomatis membantu fungsi dari *stakeholder*. Program kegiatan yang ada di Desa Wotsogo tidak selalu berasal dari pemerintahan desa, tetapi juga banyak yang diprakarsai oleh pihak yang ada dibawah pemerintahan desa, seperti INKAGO ini.

c. Kemampuan dan aktivitas ekonomi

Adanya INKAGO sebagai organisasi yang membantu memberdayakan pemuda Desa Wotosogo, sangat membantu meningkatkan ekonomi masyarakat. Dari wawancara dengan anggota INKAGO dapat diketahui bahwa ada perbedaan signifikan dari sebelum dan sesudah bergabung dengan INKAGO, yang awalnya masih mengandalkan bantuan financial dari orang tua, menjadi pemuda mandiri yang sudah mampu memenuhi kebutuhan pribadi.

d. Kemampuan menyiapkan hari depan keluarga

Pemuda yang telah bergabung kedalam INKAGO, memproduksi hasil karyanya, dan telah mampu memasarkan karya tersebut banyak yang menjadi pemuda mandiri. Selain mampu memenuhi kebutuhan pribadinya, mereka juga mampu melakukan *saving* dari pendapatan yang telah mereka dapatkan. Otomatis, mereka telah mampu berfikir kedepan mengenai kebutuhan di masa yang akan datang, meskipun banyak dari pemuda yang belum berumah tangga.

e. Kemampuan menyampaikan pendapat dan aspirasi tanpa adanya tekanan

Dalam kegiatan harian INKAGO, setiap anggota memiliki hak untuk menyampaikan pendapatnya. Pendapat-pendapat yang membangun akan dipertimbangkan oleh pengurus dan akan dikoordinasikan dengan pemerintahan desa untuk ditindaklanjuti. Selanjutnya, akan ditentukan rencana atau program baru yang didukung oleh pemerintahan desa dan kemudian diimplementasikan dalam kegiatan INKAGO.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pemberdayaan pemuda melalui program Industri Kreatif Anak Muda Ronggolawe (INKAGO) di Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban disimpulkan terdapat empat proses dalam pemberdayaan: pertama, seleksi lokasi pada tahap ini INKAGO bersama dengan pemuda Desa Wotsogo berkeliling lokasi untuk menemukan apa saja kiranya yang bisa dibuat kreativitas. Kedua, sosialisasi pemberdayaan atau kegiatan, dimana proses sosialisasi dilakukan untuk menambah pengetahuan pemuda dalam menjalankan beberapa kegiatan yang akan mereka laksanakan. Ketiga, proses pemberdayaan pemuda dengan membentuk kelompok serta menyusun rencana kerja kelompok, menerapkan rencana kerja kelompok, serta menerapkan rencana kegiatan yang menggunakan kultur yang ada yaitu gotong royong antara pemuda desa Wotsogo, dan dilakukanya pemantauan serta evaluasi di setiap tahap kegiatan. Keempat, pemandirian yang telah dilakukan sejak pertama kali proses kegiatan yang mereka lakukan dengan memberi tanggung jawab dari kegiatan yang sudah berjalan secara mandiri walaupun pemberdayaan ini masih berlanjut hingga sekarang.

Adapun hasil dari pemberdayaan yaitu adanya peningkatan kapasitas hidup, kemandirian dan kesejahteraan pemuda. Kapasitas hidup meningkat dengan adanya peningkatan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan serta pengetahuan dan ketrampilan serta kreativitas dari pemberdayaan yang dilakukan. Peningkatan kemandirian yaitu adanya pengurangan ketergantungan kepada orang tua ataupun orang lain dari hasil kreativitas yang mereka buat. Meningkatnya kesejahteraan yaitu dengan meningkatnya kepekaan sosial pemuda kepada masyarakat dan kekompakkan yang semakin erat serta bertambahnya ekonomi pemuda secara individu maupun kelompok.

B. Saran

Terkait dengan hasil penelitian yang dilakukan saran terhadap pengembangan program tersebut sebagai berikut:

1. Mendapatkan kontribusi dari pemerintah desa karena program tersebut dapat menjadi Badan Usaha Milik Desa (BUMDes).
2. Pemuda Desa Wotsogo membuat suatu kelompok kreativitas sendiri agar lebih mandiri dan tidak selalu bergantung dengan INKAGO.
3. Pembuatan platform media online yang khusus untuk fokus kedalam pemasaran hasil kreativitas pemuda Desa Wotsogo Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitri. 2011. *Community Development Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Departemen Agama RI. 2009. *Al-Qur'an dan Terjemahnya Special for Woman*. Bandung: Syaamil Quran.
- Djaja Wahjudi. 2007. *Pemuda Harapan Bangsa*. Klaten: Cempaka Putih.
- Edi Suharto. 2014. *Kemiskinan dan Perlindungan Sosial di Indonesia Menggagas Model Jaminan Sosial Universal Bidang Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Fredian Nasution. 2015. *Pengembangan Masyarakat*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- <https://www.bps.go.id/publication/2018/12/21/572f941511d090083dd742d6/statistik-pemuda-indonesia-2018.html> diakses pada 28 Oktober 2019
- http://digilib.uinsby.ac.id/24585/1/Silmi%20Nurhidayatulloh_B92214073.pdf diakses pada 10 Oktober 2019
- <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/34694> diakses pada 10 Oktober 2019
- https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif#cite_note-Howkins-2 *Hadis*
Ekonomi: Ekonomi dalam Perspektif Hadis Nabi. Jakarta: Kencana.
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/industri%20kreatif> diakses pada 28 Oktober 2019
- http://kemenpora.go.id/news/UU_40_2009.pdf diakses pada 28 Oktober 2019
- <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/24426/pengembangan-ekonomi-kreatif-indonesia-2025-rencana-pengembangan-ekonomi-kreatif-indonesia-2009-2015-.html> diakses pada 11 November 2019
- Isa Muzakar. 2016. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi dan Bisnis & Call For Paper FEB UMSIDA*.
- Lexi Moleong. 2017. *Metodologi Peneletian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mas'oed, 1993. *Ekonomi Politik Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Dalam prespektif vol.5 No.2(1993)
- Muri Yusuf. 2014. *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Oos M. Anwas. 2014. *Pemberdayaan Masyarakat di Era global*. Bandung: Alfabeta.
- Rulli Indrawan, dkk. 2014. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Saeful Zafar. 2012. *Pemberdayaan Masyarakat Bidang Pertahanan (Paradigma Baru Pengelolaan Pertahanan di Indonesia)*. Surabaya: Pustaka Alzafri.

- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunyoto Usman. 2003. *Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Fajar.
- Teguh Ambar. 2004. *Kemitraan dan Model-model Pemberdayaan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Totok Mardikanto, dkk. 2015. *Pemberdayaan Masyarakat dalam Prespektif Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu Purhantara. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. PEDOMAN WAWANCARA

Dengan Ketua INKAGO

1. Bagaimana sejarah berdirinya INKAGO?
2. Apa saja tujuan, visi dan misi dari INKAGO ini?
3. Apa harapan INKAGO setelah melakukan pemberdayaan pemuda desa Wotsogo?
4. Apa bentuk pemberdayaan INKAGO terhadap pemuda desa Wotsogo?
5. Siapa saja pihak yang terlibat dalam program pemberdayaan pemuda desa Wotsogo?
6. Bagaimana perkembangan program pemberdayaan dari awal berdirinya INKAGO hingga sekarang?
7. Bagaimana antusiasme pemuda dan warga desa Wotsogo mengetahui program pemberdayaan ini?
8. Bagaimana mengenalkan dan mengajak pemuda desa untuk mau bergabung INKAGO?
9. Apa saja proses yang dilakukan INKAGO untuk memberdayakan pemuda desa?
10. Apa hal-hal yang menghambat berjalannya proses pemberdayaan pemuda desa Wotsogo?
11. Apa hal-hal yang mendorong berhasilnya proses pemberdayaan pemuda desa Wotsogo?
12. Siapa saja fokus pemberdayaan INKAGO?
13. Mengapa lebih memilih melakukan pemberdayaan pemuda di desa Wotsogo?
14. Bagaimana melakukan pertimbangan pemilihan lokasi?
15. Bagaimana potensi desa Wotsogo yang mungkin bisa dikembangkan oleh INKAGO dan pemuda desa?
16. Bagaimana rencana jangka panjang yang dirancang INKAGO untuk pemuda desa Wotsogo?

Dengan Pengurus INKAGO

1. Bagaimana proses pemberdayaan yang dilakukan oleh INKAGO untuk pemuda desa Wotsogo?
2. Apa saja program pemberdayaan yang digalakkan oleh INKAGO?
3. Bagaimana hasil dari pemberdayaan yang dilakukan oleh INKAGO untuk pemuda desa Wotsogo?
4. Apa saja bidang-bidang fokus pemberdayaan INKAGO?
5. Bagaimana me-*manage* anggota INKAGO agar sesuai harapan dan tujuan INKAGO?

Dengan Pemuda Desa Wotsogo

1. Bagaimana pendapat saudara mengenai INKAGO?
2. Apa saja yang didapatkan selama bergabung menjadi anggota INKAGO?
3. Bagaimana kondisi saudara sebelum masuk ke INKAGO?
4. Bagaimana perubahan yang dirasakan selama bergabung dengan INKAGO?
5. Apa harapan saudara bergabung bersama INKAGO?

2. DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan Burhanuddin



Wawancara dengan Anton



Pembuatan Kreasi dari Kayu



Stand INKAGO di Salah Satu Expo



Hasil Kreasi Pemuda



Sekretariat INKAGO



Forum Group Discussion INKAGO bersama Pemuda Desa Wotsogo

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Ahmad Ali As'adi

NIM 1501046003

Jurusan : Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)

Tempat Tanggal Lahir: Tuban, 13 April 1997

Alamat : Desa Banjarworo RT 02 RW 13 Kecamatan Bangilan
Kabupaten Tuban

Jenjang Pendidikan : 1. MI Asy Syafi'iyah Bangilan lulus tahun 2009
2. MTs Islamiyah Banin Senori lulus tahun 2012
3. MA Islamiyah Senori lulus tahun 2015
4. UIN Walisongo Semarang Fakultas Dakwah dan
Komunikasi angkatan 2015

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 3 Maret 2020

Penulis,

Ahmad Ali As'adi

